

2'95
euros
CANARIAS 310 €

**BRÜTAL
LEGEND**
El juego mas jevi
del mundo



**LA MUERTE EN
LOS VIDEOJUEGOS**
Historia de
La Parca virtual

VERSIÓN 2.0 N°181
DICIEMBRE 2007 • 2,95 €
CANARIAS: 310 €



Z
GRUPO ZETA

WWW.REVISTAXTREME.COM

SUPERJUEGOS

PLAYSTATION 3 + XBOX 360 + WII + PS2 + NINTENDO DS + PSP + GBA + RETRO

xtreme

VIDEOJUEGOS AL LÍMITE

**EXCLUSIVA
MUNDIAL**

**Y TODOS LOS
...GHOSTBUSTERS
CLASICOS**

LOS **¡Cruzarás los rayos!** CAZAFANTASMAS EL VIDEOJUEGO



**UNCHARTED:
EL TESORO
DE DRAKE**

¡Lo comentamos
antes que nadie!

**SUPER
MARIO
GALAXY**

Análisis a fondo del
retorno del mito



**SÚPER
DESCUENTO**

5€

EN ESTOS JUEGOS

CALL OF DUTY 4: M.W. / PS3
TOMB RAIDER ANNIVERSARY / WII
MASS EFFECT / XBOX 360
SYNTH FILTER: DARK MIRROR / PS2
SONIC RIVALS 2 / PSP



MASS EFFECT - ASSASSIN'S CREED - CALL OF DUTY 4 - MARIO Y SONIC EN LOS JJ.OO. - ESPECIAL RUMORES...

16+

www.pegi.info

BRAVIA SONY

Siente la alta definición
de tus juegos en Blu-Ray
con Sony Bravia

UNCHARTEDPS3.COM

"P" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "P" is a registered trademark of Sony Corporation. Uncharted: Drake's Fortune is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. Created and developed by Naughty Dog, Inc. All rights reserved.
(c) 2007 Sony Computer Entertainment America Inc.

La búsqueda de un tesoro perdido te conducirá a la muerte.

Una pista en el ataúd de Sir Francis Drake pone al cazafortunas Nathan Drake tras el rastro de la leyenda del tesoro El Dorado. Pero la expedición se ha convertido en una trampa mortal: atrapado en una misteriosa isla y capturado por mercenarios, Nathan debe luchar para sobrevivir. Desenterrar los terribles secretos de la isla puede enterrarle a él.



SÓLO PARA PLAYSTATION®3

NAUGHTY DOG

*This is living*

PLAYSTATION®3

Fundador: Antonio Asensio Pizarro

Presidente: Francisco Matos

Vicepresidente Ejecutivo: Antonio Asensio Mosbah

Consejeros: Josep Maria Casanovas, Felix Espelosh, Serafin Roldán, Julio Garcia

Secretario: Jose Ramon Franco Vicepresidente: Enrique Valverde

Director Editorial y de Comunicación: Miguel Angel Liso

Comité Editorial: Miguel Angel Liso, Josep Maria Casanovas,

Antonio Franco, José Oneto, Alfonso S. Palomares y Jesús Puyals

Director de Área de Revistas y Ocio: Jemi Luis Garcia

Director de Área de Prensa: Roman de Vicente

Director de Área de Administración y Finanzas: Conrado Carnal

Director de Área de Servicios Corporativos: Roman Merino

Director de Área de Comercial y Publicidad: Pablo San José

Director de Área de Distribución: Vicente Leal

Directora de Área de Promociones y Marketing: Marta Rinho

Director de Área de Libros: Faustino Linares

Director de Área de Desarrollo y Nuevos Negocios: Agustín Vitorica

STREETGAMES

Director: Marcos Garcia Reinoso

Director de Arte: Diego Reinoso

Redactores: Jefe: Bruno Sol y Pedro Berrueto

Redacción: Roberto Serrano, Ana Márquez, David Rodríguez

Maquetación: José Luis López, Francisco J. Caballero, Armando Galvan

Colaboradores: Lázaro Fernández, Miguel Angel Sanchez,

Radi Garranes, David Catalina, Nacho Vigalondo, Miguel Veleja, Noel Ceballos,

Ignacio Selgas, Gloria Langreo, Omar Alvarez, Teresa Rodriguez (Ed.)

Sistemas Informáticos: Javier Rodriguez

Dirección:

C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid

Tel. 91 586 33 00

E-Mail: xtreme.superjuegos@grupozeta.es

COMITÉ DE REVISTAS

Director Adjunto del Área de Revistas: Carlos Ramos

Director Editorial y de Expansión de Revistas: Oscar Becerra

Adjunta a Gerencia de Revistas: Angela Martin

Directora de Marketing: Maria Moro

Director de Publicidad: Julian Poveda

Director de Desarrollo: Carlos Sigado

Jefe de Producto: Mar Lumbrales

Director de Producción: Jordi Omella

Producción: Angel Prada

Dirección de Recursos Humanos: David Casanovas

Subscripciones, números atrasados y atención al lector:

902 104 694 de 9-14 H.

PUBLICIDAD

Director de Publicidad Cataluña: Francisco Blanco

Directora de Publicidad Internacional: Gema Arcas

Coordinación de Publicidad: Mar Sanz

DELEGACIONES EN ESPAÑA

Centro: Francisco Andres (Director de Equipo),

Mar Lumbrales (Jefe de Publicidad),

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel. 91 586 33 00. Fax 91 586 35 63

Cataluña y Baleares: Francisco Blanco (Dir. de Publicidad en Cataluña),

Juan Carlos Baena (Jefe de Equipo),

C/ Baken, 84, 08009 Barcelona. Tel. 93 484 66 00. Fax 93 285 37 28

Levante: Javier Burgos (Delegado), Embajador Vich, 3, 2º D,

46002 Valencia. Tel. 96 352 69 36. Fax 96 352 59 30

Sur: Mariola Ortiz (Delegada), Fernando Colon, 5, 2º,

41004 Sevilla. Tel. 95 421 73 33. Fax 95 421 77 11

Norte: Jesús Mª Matute (Delegado), Alameda Urquiza, 52, Aptdo. 1221,

48011 Bilbao. Tel. 609 45 31 08. Fax 944 39 52 17

Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada), Tel. 653 904 482

Baleares: Marian Garrido (Delegada), Rvda. Rodriguez de Viguri, 47 Bajo

15703 Santiago. Tel. 981 57 17 15

Aragón: Alejandro Moreno (Delegado), Hernán Cortes, 37,

50005 Zaragoza. Tel. 976 70 04 00

Castilla La Mancha: Andrés Hornubia (Delegado), Tinto, 23 B

Edif. Centro 02001 Albacete. Tel. 967 52 42 43

Internacional: Gema Arcas (Directora de Publicidad Internacional)

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO

ALEMANIA: LGA Munich, Tanja Schrader. Tel. 49 89 52 50 35 32. tanja.schrader@lga.

burda.com FRANCIA: LGA Paris, Valerie Wright. Tel. 33 1 41 34 81 88. vwright@lga.com

ITALIA: LGA Milano, Robert Schoenmaker. Tel. 39 02 62 69 44 41. robert@lga.it

BRAN BREITEN: LGA London, Eva Tuine-Probst. Tel. 44 207 150 7432. eva@lga.com

galdonduzka. HOLLANDA: Rte Media, Lennart Ave. Tel. 31 20 474 6601. laven@rte.nl

PORTUGAL: Imitada Publicidade Paulo Andrade. Tel. 351 213 853 545. imitada@

imitadapub.com GRECIA: Publicitas Hellas, Sophie Papadopolou. Tel. 3016 851 790

publinter@hellasnet.gr SUIZA: Triservice, Philippe Girardot. Tel. 41 227 96 46 26. info@

triservice.ch ESCANDINAVIA: LGA Karin Södersten. Tel. 46 8 467 89 07. karin.sodersten@

lga.com USA: LGA New York, Dawn Erickson. Tel. 1 212 767 65 73. dawn@lga.com

afmusa.com CANADA: HIP Heidi Sarazen. Tel. 001 416 463 03 00. heidisarazen@hotmail.com

JAPÓN: Pacific Business Inc. Mayumi Kai. Tel. 81 3 3561 61 38. kai-pb@pb.com

DUIARI: Iceberg Media, Ivan Montanari. Tel. 00 39 03 89 89 89. ivanmontanari@hotmail.com

INDIA: Mediascope Publicitas, Marzban Patel. Tel. 91 22 22 67 57 17. Marzban@mediascope.com

THAILANDIA: Dynamic Vision, Natcharaporn Mangkankarn. Tel. 662 938 61 88

TAIWAN: Lewis Inc. Media, Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348

Fotomecánica: GIGA, Julián Camerillo, 26, 28037 Madrid

Impresión y Encuadernación: REKORD PRINTING, Ctra. La Roca Km. 12,2 Pol. Ind. Cam

Balada, Sant Fost de Campsentelles (Barcelona). Distribución: DISPERA, C/Baken, 84,

08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 00 - FAX 93 232 26 91

Distribuidores exclusivos para la República Mexicana:

Ediciones B México, S.A. de CV Distribución en Argentina: Bihet e Hijos S.A

Deposito Legal: B. 17209-92 - Printed in Spain

Superjuegos es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A

Esta publicación es miembro de la Asociación

de Revistas de la Información (ARI), asociada

a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)

SUPERJUEGOS NO SE HACE RESPONSABLE DE LA OPINIÓN DE SUS COLABORADORES EN LOS TIRA-

BIOS PUBLICADOS. NI SE IDENTIFICA NECESARIAMENTE CON LA OPINIÓN DE LOS MISMOS, ASÍ

COMO TAMPOCO DE LOS PRODUCTOS Y CONTENIDOS DE LOS MENSAJES PUBLICITARIOS QUE APAR-

ECEN EN LA REVISTA QUE SON EXCLUSIVA RESPONSABILIDAD DE LA EMPRESA ANUNCIADORA

xtreme



HONESTAMENTE

● No negamos que tenemos ciertas aspiraciones de seriedad en **Xtreme**. No solemnidad, pero sí cierta densidad. Sin perder de vista el sentido del humor y el chascarrillo, digamos que artículos como el del mes pasado de política y videojuegos, o este mes acerca del concepto de la muerte en el medio, tienen ciertas intenciones teóricas o analíticas. Nos gusta, sin pasarnos de listos, reflexionar sobre el medio, indagar en sus mecánicas, ofrecer algo más que chupiguays y megagigas.

Y sin embargo, hay otra característica de **Xtreme** que nos encanta, y el número que sostenes en tus manos es la prueba perfecta: absorbemos información por cada poro del cuerpo. Somos ávidos consumidores de cultura pop. **The Elf** está obsesionado con el tecnopop melifluido de los ochenta y los documentales ufológicos. **Nemesis** está dejándose una frondosa melena y a la mínima hace

temblar la redacción con atronadoras grabaciones de grandes éxitos de **Black Sabbath**. Yo mismo consumo frenéticamente películas de zombis y clásicos del punk a 660 rpm.

No vivimos encerrados en los juegos, como por desgracia estamos acostumbrados a contemplar a menudo en el medio, con tantos periodistas presumiendo neciamente de que sus únicas referencias para comprender las influencias de un título están... en la anterior entrega de su serie. En **Xtreme** nos vuelven locos los videojuegos, pero también la música, los tebeos y el cine. Por eso, nadie mejor que nosotros para un primer vistazo a **Ghostbusters**, basado en una película indiscutiblemente mítica para la redacción. O a **Brütal Legend**, que presume de basar su estética en las portadas metálicas más chirriantes de los ochenta. Porque los videojuegos lo son casi todo para **Xtreme**. **Casi**.

JOHN TONES

CONFESIONES DE UN NEGADO PARA LOS VIDEOJUEGOS

por CARLOS VERNUT

NOY: ESTRATEGIA PARA TODOS





#181
DICIEMBRE
2007

Atentos a este número, viene calentito y cargado con análisis de los mejores títulos para estas Navidades. Super Mario Galaxy, Mass Effect, Assassin's Creed... Y en rigurosa exclusiva mundial un completísimo reportaje con todos los entresijos del videojuego de Los Cazafantasmas. Feliz Navidad.



REPORTAJE
LOS CAZAFANTASMAS:
EL VIDEOJUEGO
PÁG. 20



ANÁLISIS
SUPER MARIO
GALAXY
PÁG. 46



LA MÁQUINA DEL TIEMPO

- 6 FUTURO: BIONIC COMMANDO
- 118 PASADO: BIONIC COMMANDO

8 NOTICIAS

LÍNEA ALTERNA

- 16 ANCHORHEAD

REPORTAJES

- 20 LOS CAZAFANTASMAS
- 28 BRÜTAL LEGEND
- 30 MUERTE Y VIDEOJUEGOS
- 38 EN LAS VEGAS CON THQ

SUPERNUEVO

- 42 TURNING POINT: FALL OF LIBERTY / PLAYSTATION 3 / HBOX 360
- 44 DARK MESSIAH OF MIGHT
- AND MAGIC: ELEMENTS / HBOX 360
- 44 GEOMETRY WARS: GALAXIES / WII / NINTENDO DS

ANÁLISIS

- 46 SUPER MARIO GALAXY / WII
- 52 MARIO & SONIC EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS / WII
- 54 ASSASSIN'S CREED / PS3 / HBOX 360
- 58 SPIDER-MAN:
- ¿AMIGO O ENEMIGO? / PS3 / HBOX 360 / NINTENDO DS / PS2 / PSP
- 60 GENERATION OF CHAOS / PSP
- 60 WARHAMMER 40.000: SQUAD COMMAND / PSP / DS
- 62 CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE / HBOX 360 / PS3
- 66 RESIDENT EVIL: UMBRELLA CHRONICLES / WII
- 68 UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE / PS3
- 72 RATCHET & CLANCK: ARMADOS
- HASTA LOS DIENTES / PS3
- 74 BEOWULF / HBOX 360 / PS3
- 76 MASS EFFECT / HBOX 360
- 79 AQUA TEEN HUNGER FORCE
- ZOMBIE NINJA PRO / PS2
- 80 KANE & LYNCH: DEAD MEN / PS3 / HBOX 360
- 82 ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION / HBOX 360
- 84 WIPEOUT PULSE / PSP
- 86 SYPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW / PSP
- 88 PURSUIT FORCE: JUSTICIA EXTREMA / PS3
- 89 ORCS & ELVES / NINTENDO DS
- 90 WWE SMACKDOWN! VS RAW 2008 / HBOX 360 / PS3 / WII
- 92 NARUTO: ULTIMATE NINJA 2 / PS2
- 92 DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 3 / PS2
- 93 LOS SIMPSONS: EL VIDEOJUEGO / NINTENDO DS
- 93 CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE / NINTENDO DS
- 94 BLACKSITE / PS3 / HBOX 360
- 96 TIMESHIFT / HBOX 360 / PS3
- 98 GUITAR HERO III / PS3 / HBOX 360 / PS2 / WII
- 100 GLORY DAYS 3: BROTHERHOOD OF MEN / NINTENDO DS
- Y MUCHOS MÁS...

112 RETRO

TRY AGAIN

- 120 GRABBED BY THE GHOULIES / HBOX



Los SIMPSON™

EL VIDEOJUEGO



¡Yuju!

simpsonvideojuego.es

¡INCLUYE MÁS DE 40 MINUTOS
DE ANIMACIÓN EXCLUSIVOS!



PlayStation.2

PLAYSTATION.3



PlayStation Portable



Game software © 2007 Electronic Arts Inc. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. © 2007 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved. TWENTIETH CENTURY FOX, FOX, THE SIMPSONS, THE SIMPSONS characters, associated logos and wordmarks are trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation and its related entities. "PlayStation", "PLAYSTATION", the "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

This game contains parodies of third party trademarks, games, characters and other material. This game is not authorised or approved by the owners of that content, and there is no affiliation or association between The Simpsons Game, Electronic Arts Inc. and its licensors with those third parties.

LA MÁQUINA DEL TIEMPO



XBOX 360 • PS3



BIONIC COMMANDO

Reconozcamos que la idea de un remake del infame clásico Bionic Commando de Capcom (ver Máquina del Tiempo - Pasado en nuestra sección Retro) hace que nos hagan chiribitas los ojos, pero el temor también está justificado: es prácticamente imposible que se respete el estilo grotesco y de cartoon del original. El consuelo: en las plataformas actuales, el sistema de balanceo y acceso a niveles de juego elevados gracias al brazo extensible del protagonista puede (y debe) ser infinitamente más complejo. De momento, Capcom ya ha renunciado visiblemente tanto al arrebatador colorismo del original (en favor de un deprimente entorno post-apocalíptico) como a la estructura lineal del primer BC. Esta vez, las ciudades serán entornos completamente abiertos, explorables gracias al versátil brazo biónico.

ASCENSION CITY (AGUDO, ¿EH?)
ESTÁ EN RUINAS, Y HABRÁ ZONAS
SOLO ATRAVESABLES CON
BALANCEO Y MODIFICANDO LOS
DECORADOS CON EL BRAZO. ESPERE-
MOS QUE ALGO DE BUEN GUSTO OLD-
SCHOOL PLATAFORMERO SE HAYA
CONSERVADO EN EL REMAKE.



PRESS START

xtreme

_COORDINAN: CHAIKO Y TONES

xtreme

Apellidos: _____
Firma: _____

Nombre: _____
Fecha: _____ // _____

INSTRUCCIONES

Úse este formulario como referencia del posible futuro de la industria. Toda la información aquí presente ha sido suministrada por **Surfer Girl** y sus huéspedes de informantes anónimos. Muchos de ellos pueden haberse confirmado o desmentido en estos momentos, otros lo harán en breve, y otros tal vez caigan en el olvido. Sean fruto de información privilegiada, de obviedades que cualquiera vería a simple vista, o de algún tipo de brujería (en **Xtreme** apostamos por la capacidad de **Surfer Girl** para viajar a través del tiempo), nosotros recomendamos como pasatiempo marcar la casilla correspondiente en cada caso. Para reclamaciones o aclaraciones, diríjanse al blog de **Surfer Girl**: <http://softrockhallelujah.blogspot.com>

1.- **Crysis** llegará a PS3 y Xbox 360, pero no antes de finales de 2008.
CONFIRMADO: ☐ DESMENTIDO: ☐

2.- **Skate** tendrá una secuela, **Skate Two**, que se desarrollará fuera de San Vanelona.
CONFIRMADO: ☐ DESMENTIDO: ☐

3.- Un nuevo **Driver** verá la luz en todas las consolas de nueva generación en 2008.
CONFIRMADO: ☐ DESMENTIDO: ☐

4.- La primera consola en recibir un port de **Spore** será Wii, con Modo On-line incluido.
CONFIRMADO: ☐ DESMENTIDO: ☐

5.- **Retro Studios** prepara sendos juegos para Wii y DS, no relacionados con **Metroid**.
CONFIRMADO: ☐ DESMENTIDO: ☐

6.- EA UK prepara un título llamado **Ninja Reflex** que promete dar mucha guerra.
CONFIRMADO: ☐ DESMENTIDO: ☐

7.- El próximo **Tony Hawk** dejará de lado toques arcade para centrarse en el realismo.
CONFIRMADO: ☐ DESMENTIDO: ☐

8.- **Resistance 2**, para PS3, cambiará la ambientación británica por Islandia y EEUU.
CONFIRMADO: ☐ DESMENTIDO: ☐

9.- Sony está trabajando en un software de desarrollo equivalente al XNA de Xbox 360.
CONFIRMADO: ☐ DESMENTIDO: ☐

10.- **Jade Empire II** podría tener una ambientación que mezcla steampunk con mitología china.
CONFIRMADO: ☐ DESMENTIDO: ☐

11.- Un nuevo **Twisted Metal** podría estar en desarrollo para PS3.
CONFIRMADO: ☐ DESMENTIDO: ☐

12.- **Skies of Arcadia** contará con una nueva entrega para Wii.
CONFIRMADO: ☐ DESMENTIDO: ☐

13.- La esperada tercera entrega de **KOTOR** ya está siendo desarrollada por **BioWare**.
CONFIRMADO: ☐ DESMENTIDO: ☐

14.- En unos tres años, Sony lanzará un nuevo modelo de PSP.
CONFIRMADO: ☐ DESMENTIDO: ☐

15.- **Kingdom Hearts III** aparecerá en Wii, y no en PS3, en favor de una audiencia más amplia.
CONFIRMADO: ☐ DESMENTIDO: ☐

16.- El tan deseado **Shenmue III** no entra ni por asomo en los planes de Sega.
CONFIRMADO: ☐ DESMENTIDO: ☐

17.- Las alocadas carreras de **F-Zero** llegarán a Wii de la mano de **Monster Games**.
CONFIRMADO: ☐ DESMENTIDO: ☐

18.- Nada menos que tres títulos de **Wario** se encuentran en desarrollo.
CONFIRMADO: ☐ DESMENTIDO: ☐

19.- **Test Drive** contará con una nueva entrega en 2009, en la línea de **TD Unlimited**.
CONFIRMADO: ☐ DESMENTIDO: ☐

20.- Un nuevo juego de **Zelda** (no un spin-off) podría aparecer en Wii dentro de dos años.
CONFIRMADO: ☐ DESMENTIDO: ☐

21.- Una nueva portátil de Nintendo verá la luz a finales de 2009.
CONFIRMADO: ☐ DESMENTIDO: ☐

22.- **Beyond good & Evil 2** ya se encuentra en desarrollo por parte de **Ubisoft Montpellier**.
CONFIRMADO: ☐ DESMENTIDO: ☐

23.- **Red Steel 2** para Wii incluirá juego on-line.
CONFIRMADO: ☐ DESMENTIDO: ☐

24.- La película de **Halo** finalmente será producida por **Warner Brothers**.
CONFIRMADO: ☐ DESMENTIDO: ☐

25.- **Gears of War**, la trilogía, se desarrollará por completo en Xbox 360.
CONFIRMADO: ☐ DESMENTIDO: ☐

26.- **Syphon Filter** podría regresar a las consolas de sobremesa en 2009, para PS3.
CONFIRMADO: ☐ DESMENTIDO: ☐

27.- **LEGO Indiana Jones** se lanzará a la vez que la película, en mayo de 2008.
CONFIRMADO: ☐ DESMENTIDO: ☐

28.- **Forza Motorsport 3** ya está en desarrollo, con lanzamiento en la primavera de 2009.
CONFIRMADO: ☐ DESMENTIDO: ☐

29.- **Max Payne 3** será lanzado a mediados de 2008 para PS3 y Xbox 360.
CONFIRMADO: ☐ DESMENTIDO: ☐

30.- **Duke Nukem Forever** aparecerá finalmente en otoño de 2008.
CONFIRMADO: ☐ DESMENTIDO: ☐

31.- La cacharrería de **Burnout** llegará a Wii a lo largo de 2008.
CONFIRMADO: ☐ DESMENTIDO: ☐

32.- **Fight Night 2008**, el juego de boxeo definitivo, aparecerá también en Wii.
CONFIRMADO: ☐ DESMENTIDO: ☐

32.- **Everquest**, precedente del enfermizo **World of Warcraft**, llegará a PS3.
CONFIRMADO: ☐ DESMENTIDO: ☐

33.- Los desconocidos **Delirious Games** desarrollarán para PS3, 360 y PC el juego de la nueva serie de Tom Hanks y Spielberg, **The Pacific**.
CONFIRMADO: ☐ DESMENTIDO: ☐

34.- **Activision** anunciará próximamente un título para el **Wii Zapper**.
CONFIRMADO: ☐ DESMENTIDO: ☐

35.- **Factor 5 (Lair)** podría estar trabajando en un título para Wii.
CONFIRMADO: ☐ DESMENTIDO: ☐

36.- El juego de **Perdidos (Lost: The Game)** apestará tanto como el de **Alias**.
CONFIRMADO: ☐ DESMENTIDO: ☐

37.- **Michael Bay** no dirigirá la película de **Prince of Persia**, aunque será productor.
CONFIRMADO: ☐ DESMENTIDO: ☐

38.- **Ubisoft** publicará en 2009 **Soma**, nuevo proyecto de **Human Head (Prey)** y **Mark Ecko**.
CONFIRMADO: ☐ DESMENTIDO: ☐





BREVES

THE HOUSE OF THE DEAD

➤ Años atrás vio la luz en la primera Xbox un atractivo juego exclusivo: House of the Dead III, con House of the Dead II completo como extra desbloqueable. Esa joya para cualquier fan de lo zombie verá la luz la próxima primavera en Wii, sacándole el máximo partido al Wii Zapper con seis modos de juego, incluyendo el imprescindible Modo Cooperativo.



DRAGONBALL Z, AL CINE

➤ Desde que Akira Toriyama diese carpetazo a la serie, la llama de DragonBall ha permanecido encendida en los videojuegos. Ahora se confirma que James Wong (El Único) será su director, Justin Chatwing dará vida a Goku, James Marsters a Piccolo y nada menos que Stephen Chow (Shaolin Soccer, Kung Fu Hustle) producirá. ¿Cabe esperar un juego de la película?



HALO 3 CONTINÚA

➤ Gracias a las bonbades del sistema de distribución digital de Xbox 360, Halo 3 recibirá en breve un pack de mapas que expandirán las ya de por sí asombrosas capacidades de su Modo On-line. Por apenas 800 micropuntos los jugadores de todo el mundo podrán pegarse tiros en tres nuevos niveles multijugador. Para los más pacientes o tacaños, esos niveles serán gratuitos en primavera de 2008.

38 RUMORE, RUMORE...

REVOLUCIONANDO LA PRENSA DESDE LA BLOGOSFERA

CON EL INOCENTE TÍTULO DE *SURFER GIRL REVIEWS STAR WARS*, UN SIMPLE BLOG ESTÁ DANDO UNA NUEVA VUELTA DE TUERCA A LA PRENSA DEL VIDEOJUEGO. ¿PERSONAJE PERTENECIENTE A LA INDUSTRIA CAMUFLADO, INTUICIÓN FEMENINA, O ARTES ADIVINATORIAS? HAGAN SUS APUESTAS.

PERO... ¿QUIÉN ES SURFER GIRL?

Una densa neblina en forma de ceros y unos rodea a **Surfer Girl**, convertida (o convertido, ¿quién sabe?) en la blogger videojueguil estelar de los últimos meses. Una cosa sí sabemos de **Surfer Girl**: a pesar del título de su blog, *Surfer Girl Reviews Star Wars*, no habla de *Star Wars* ni por asomo, saga que considera aburrida. También sabemos que algunas de sus profecías acaban por convertirse en realidad.

Por lo demás, **Surfer Girl** protege su identidad real y poco se sabe de ella. Afirma ganarse la vida escribiendo para televisión, además de colaborar en *Destructoid*. En diversos foros se especula con su posición en la industria del videojuego, y se ha llegado a pensar que se trata de personajes del calibre de **Jade Raymond**. Especulaciones al margen, **Surfer Girl** se ha convertido en una referencia al destapar en exclusiva noticias de títulos tan sonados como *Brütal Legend*, *Prince of Persia 4* o *L.A. Noire*, anticipándose a los medios profesionales y creando no poco malestar en algunos de ellos, que le han dedicado numerosos improperios que ella misma contesta desde su blog. De momento se niega a revelar su auténtica identidad, y al margen de la ya mencionada colaboración con *Destructoid*, ha insinuado que parte de su trabajo podría permitirle desarrollar juegos, por lo que realmente podría tratarse de una profesional de la industria del videojuego en el lado de los desarrolladores. También ha desvelado que sus estudios estuvieron orientados hacia el periodismo, así como sus ansias de llegar a escribir novelas, lo cual lleva a especular con una posición en el lado artístico más que en el técnico. Lo que sí es cierto es que cuenta con numerosos contactos dentro de casi cada compañía existente que le proporcionan chivatazos. Aunque, como ella misma dice, nunca ha revelado nada que fuese un secreto industrial.



PRESS
START

MONDO PIXEL
POR JOHN TONES

LOS PROBLEMAS DE UNA IDEOLOGIA



No sabía si sorprenderme o no ante la reacción que en la redacción de **Xtreme** suscitaban mis dudas acerca de la moralidad de un juego como **Call of Duty 4**, al que políticamente podríamos calificar, como mínimo, de conflictiva (dejémoslo ahí: no es la intención de esta columna matizar las implicaciones políticas del juego de **Activision**; es una cuestión que, además, fue ampliamente discutida en el reportaje *Videojuegos y Política* de **Xtreme180**). En un momento dado me atreví a calificar la violencia de **Call of Duty 4** de genuinamente peligrosa, y rápidamente dos redactores saltaron bramando que a alguien como yo, que había defendido apasionadamente los excesos hiperviolentos de juegos como **Manhunt 2**, no estaba en posición moral para quejarse de nada.

Mis dudas acerca de la violencia presente en **Call of Duty 4** (y acerca del que, desde luego, estoy muy lejos de sugerir que se prohíba su distribución, y no miro a nadie) no son relativas a la intensidad de la violencia que presenta: en ese sentido está muy lejos del propio **Manhunt 2** o incluso de simulaciones bélicas más o menos fantásticas, como **Gears of War**. **Mis problemas con COD4 van más hacia el planteamiento violento de un mensaje político igualmente agresivo.**

Ojo: es un tema muy complejo, y no sin razón, mis compañeros subrayaron que habría que revisar el contenido político, y juzgarlo en consecuencia, de todos los juegos ambientados en la II Guerra Mundial y de la imposibilidad de hacer el papel de nazis. ¿Se trata de corrección política o de higiene mental?

Lo que sí tengo claro es que hay que hablar del tema, y cuanto más mejor: me gustaría encontrarme con algún periodista del sector que se implicara en este sentido, aunque no necesariamente en el mismo análisis en el que se glosan los magníficos detalles gráficos y jugables del juego, que también me parece perfecto. Pero cuando yo defendí la violencia gráfica y (esta sí) inofensiva de **Manhunt 2**, lo hice sin titubeos y con todas las consecuencias. Ahora, el que quiera peces... que se moje el culo.



SIN RESPETO Nero no dudará en partirse la cara con el mismísimo Dante.

DEVIL MAY CRY 4

LA MÍTICA SAGA DE CAPCOM DESEMBARCA EN PS3 Y XBOX 360 CON SU CUARTA ENTREGA

Hemos tenido la oportunidad de jugar con cuatro niveles de lo que será el nuevo **Devil May Cry** y todavía nos duelen los dedos. Aunque **Capcom** asegura que ha hecho todo lo posible por facilitar el camino a nuevos jugadores, esta cuarta parte continúa con su tradicional grado de dificultad y presenta un plantel de *final bosses* de los que hacen época. Al conocido **Berial** (el descomunal ser de fuego), se unen **White Knight**, un demoledor cruce entre un ángel y un caballero con armadura, y **Echidna**, un imponente dragón cuya lengua se transforma en una fiera damisela. Todo esto sin olvidarse de los marionetescos enemigos, que sufren una notable mejora en su diseño con el paso a la alta definición.

La fecha prevista para la llegada de Dante será febrero de 2008, esta vez acompañado por un nuevo protagonista, Nero. Este joven matademonios posee un brazo muy especial, el **Devil Bringer**, que le permite realizar devastadores combos que puede combinar con otras armas para bien del espectáculo.

**DEVIL MAY CRY 4 LLEGARÁ
A LAS TIENDAS ESPAÑOLAS
EN FEBRERO DE 2008**

EXCLUSIVA
xtreme



SOUND TEST. GEARS OF WAR



«Somos **Epic Games** y estamos creando una banda sonora épica para el juego».

Así de tajantemente respondía **Cliff Bleszinski**, diseñador jefe de **Epic Games**, cuando en junio de 2006 se le preguntaba por la partitura que **Kevin Riepl** estaba componiendo para **Gears of War**.

Riepl trabajó sobre el concepto de la «belleza destruida» presente en los decorados del juego, mancillando la maravillosa música orquestal que escribió inicialmente con sonidos sintéticos tratados electrónicamente

(golpes, impactos, explosiones). Crear música destinada a ser interpretada por una orquesta real permitió al joven compositor no sólo aportar calidez y humanidad a una partitura repleta de matices y construida prácticamente en su totalidad en base a inteligentes variaciones del brillante tema principal; además, consigue transmitir al jugador una permanente sensación de urgencia que hace aún más vibrante el juego, utilizando para ello sonidos téticos y tenebrosos, una amplia sección de cuerda y mucha, mucha percusión.



vodafone

Need For Speed™ ProStreet

Conduce toda tu adrenalina a través del móvil

Encuétralo en exclusiva en Vodafone live! → Ocio

Infórmate en el 1444 o www.vodafone.es/live

Es tu momento. Es Vodafone.



También disponible
para consolas y PC



Precio de descarga: Videojuego 2D, 3 € (3.48€ IVA incluido); Videojuego 3D, 4€ (4.64€ IVA incluido). Conexión a Vodafone live! no incluida. Precio de conexión: 0.50€ (0.58€ IVA incluido)/5MB. Tarifas válidas en Península y Baleares. Infórmate de los precios aplicables o los impuestos correspondientes a Canarias, Ceuta y Melilla en www.vodafone.es o en tu Tienda Vodafone.

CONFESIONES DE UN CASUAL POR NACHO VIGALONDO

NO TE MUERAS EN MI PORTAL

Ya no me queda sarcasmo en la sangre: En la industria del ocio, incluyendo cualquier formato y lenguaje, el mejor objeto a la venta al día de hoy es la **Orange Box**. Amo a **Valve**, adoro todo lo que rodea el esplendoroso universo de **Half-Life**. Y estoy particularmente enamorado de **Portal**.

Desde su giro sorpresa, entre el *Informe de Futurología* de **Stanislaw Lem** y la revelación más lóbrega de *Lost*, hasta su histórico desenlace musical, sentí que, por primera vez, delante de mis ojos, un discurso firme en forma de videojuego me miraba cara a cara, sin necesidad de hacer reverencias a ese niño que la industria sigue empeñada en creer que conservamos vivo y saltarán en nuestro interior. Por una vez, la relación entre el nosotros y nuestro antagonista (¿antagonista en un juego de puzzles?) no está fundamentada en el arquetipo del bien contra el mal, tan útil para los escritores perezosos, sino en otro igual de elemental, pero imprevisto. Les doy una pista: ¿y si las fichas del **Tetris** pudiesen romper el fondo del pozo?

Por una vez, un juego sin elementos sexuales (o de un femenino solitario), sin violencia (aquí hay trampa) y descontextualizado, no significa un juego abstracto. Por una vez, adulto significa «maduro». Hablo de esa madurez que no huye ni del horror existencial, ni el aliento poético perverso que envuelve a la tarta y a la incineradora. Señores, con ustedes, la Ciencia Ficción.

Nacho Vigalondo y Eunice Szpilman

JUEGOS QUE NUNCA EXISTIERON. GUS VAN SANT'S ALTERED BEAST - ALTERED AGAIN

GÉNERO REREMAKE
COMPAÑÍA TOOMUCHFACE
JUGADORES DOS
GÉNERO HASTA CUÁNDO
DURARÁ ESTE CHISTE



Si el mes pasado les hablaba de las bondades de **Gus Van Sant's Altered Beast**, ahora le llega el turno al veloz remake del remake: **Gus Van Sant's Altered Beast - Altered Again**. ¿Qué tiene de más o de menos esta nueva versión del popular juego de Sega?

De entrada, ya no nos encontramos en un universo mitológico de aroma grecolatino, sino en un entorno actual, en el que viajamos de país en país, visitando parajes reconocibles de la geografía mundial. Ya no somos hipermuscula-

dos hombres-lobo, sino niños con salacof. En vez de luchar contra criaturas del Hades, disparamos a gigantescas esferas que no dejan de rebotar contra el suelo. De hecho, a veces podríamos pensar que **Gus Van Sant's Altered Beast - Altered Again** no es más que una repetición del popular **Pang**. Menos mal que la portada nos evita la confusión.

GLOBAL

8,9



METAL GEAR SOLID 4

SE ACABARON LOS RUMORES Y LOS PANTALLAZOS...
HEMOS JUGADO POR FIN A MGS4 Y ES CANELA FINA

Antes de que vengáis en masa a la redacción, armados con hachas y antorchas, es preciso aclarar que lo que hemos jugado es la Trial Version, una demo, por cortesía de **Konami España**. Una primera toma de contacto con las nuevas habilidades de Solid Snake, como el aura que le indica por dónde está el peligro, o el efectivo traje OctoCamo, que le permite mimetizarse con el entorno. Utilizamos armas, realizamos ataques CQC, y recibimos de «manos» de Metal Gear MkII (el pequeño asistente de Snake) el Solid Eye, un visor parecido a un parche, que potenció nuestro campo de visión. El fragor del combate disparó el nuevo medidor de estrés, aunque la emoción del combate no fue nada en comparación con el reencuentro con Meryl, que nos puso la carne de gallina. Desgraciadamente, para saber más, habrá que esperar a abril de 2008...

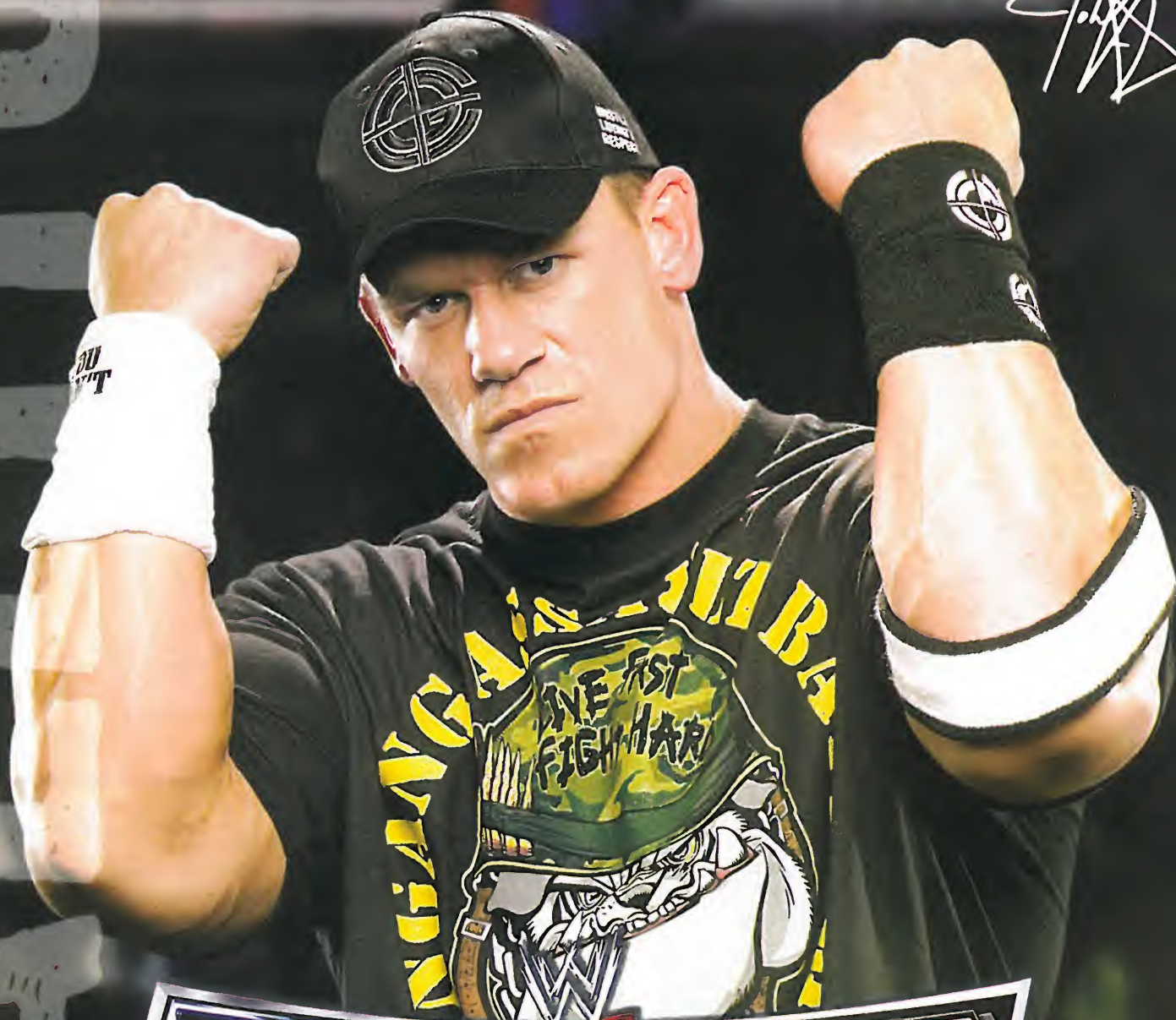


¿DOC EN MGS4?

CARACTERIZADO DE TITI
GRAYUMBERO, AQUÍ TENÉIS A
DOC JUNTO A SNAKE Y UNA
FARMACEUTICA CASTRENSE

FIGHTING STYLE

"NACÍ PARA LUCHAR."



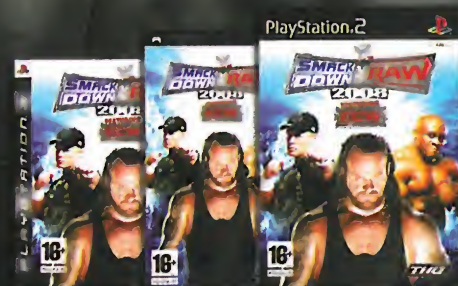
SMACKDOWN vs RAW 2008



YA A LA VENTA



¿CÓMO PIENSAS JUGAR?
GALLITO · MOSCARDÓN · SHOWMAN
ARTISTAS DE LA SUMISIÓN
CENTRAL ELÉCTRICA · SUCIO · TÉCNICO



PLAYSTATION 3

PlayStation 2

PSP

AMAZE

JAMES RICE



THQ
www.thq-games.es



THE ZONE
POR IGNACIO SELGAS

OBSOLESCENCIA PROGRAMADA

 Hace tiempo me hablaban de este concepto rimbombante, pero ahora he comenzado a tomármelo en serio. Según la teoría de la «obsolescencia programada», desde la nevera al ordenador, pasando por el iPod, la cafetera y hasta el más humilde mechero, todo diseño industrial incluye no sólo una estimación de la vida media del aparato y de sus diferentes piezas, sino artimañas, técnicas y estrategias concretas para que la cosa, al cabo de un tiempo, se rompa. Todo cuanto nos rodea estaría diseñado para caerse a pedazos. Diseñar un aparato indestructible, o simplemente de longevidad elevada, es un suicidio industrial.

La teoría, presumo, mezcla certezas evidentes con la mitología conspiracionista del perfecto duermemozas de barra de bar. Pero lo cierto es que, desde que **Microsoft** decidió sacar al mercado un huevo frito con forma de consola, cada vez estoy más tentado de creérmelo todo. **Los errores de diseño de la Xbox 360, con una GPU embutida bajo una unidad lectora que impide toda refrigeración, parecen tan garrafales que sólo pueden entenderse como una aplicación excesiva de las leyes de obsolescencia programada.** A alguien se le fue la mano, y nació la única consola con fecha de caducidad de la historia. La extensión de garantía a 3 años adoptada por **Microsoft** es loable, sí, pero también es la mayor bajada de pantalones que se ha visto en esta industria. Pero más asombrosa aún es la reacción de muchos usuarios. Lejos de presentarse con su tostadora blanca en el vertedero más cercano, los hay que ya van por su segunda y tercera 360. ¡Qué gran negocio! Y lo cierto es que actualmente hay tantos modelos donde elegir que resulta (casi) comprensible. Y si nos vamos al mercado de segunda mano, versiones baneadas y no baneadas, modificadas y vírgenes, habiendo pasado por el SAT o con la explosión térmica inminente. Ante semejante panorama, permitan que corra a abrazarme a mi PC.



«LA CENSURA NUNCA ES EFICAZ»

EL AUTOR OPINA SOBRE LA SUPUESTA POLÉMICA DE LA
VIOLENCIA EN LOS VIDEOJUEGOS _BURGUNDY



JUEGOS MORTALES

El último libro de Jesús Palacios analiza la relación entre algunos de los crímenes más terribles de nuestra crónica negra y su supuesta relación con la violencia en el cine, la música, el rol o los videojuegos. Un lúcido estudio sobre el estado de desconfianza en el que nos han sumido los mass media.

P: ¿Qué tienen los videojuegos, que son capaces de unir a conservadores y liberales en una cruzada contra ellos?

R: Principalmente, que se trata de un fenómeno netamente moderno y hasta postmoderno, relacionado especialmente, al menos en principio, con la cultura adolescente y juvenil... Y por tanto, esotérico y hasta incomprensible para muchos de quienes se consideran árbitros y jueces de nuestra sociedad, sean del signo político o ideológico que sean. Las generaciones que no están familiarizadas con los videojuegos, los miran sin ver, etiquetándolos de inmediato como algo perverso y negativo, simplemente por incomprensión e ignorancia. Quizá también por miedo a un nuevo paradigma cultural que desafía su estatus y al que son ajenos por completo. Ven en ellos un reflejo de su propia inseguridad ante una nueva cultura visual y virtual con la que no están familiarizados. Y ese miedo deviene en violenta oposición y satanización.

P: ¿Crees que su mayor nivel de interactividad los convierte en un chivo expiatorio más fácil cuando se produce un crimen como el de Columbine?

R: Creo que la interactividad de los videojuegos incrementa la facilidad con la que el falso tópico de que la violencia vicaria o ficticia genera violencia real sale a la luz, cada vez que ocurre una tragedia de esas características... Pero no creo que esto sea necesariamente cierto. De hecho, pienso que la interactividad aumenta el potencial catártico de la experiencia, y su virtualidad libera mucho más eficazmente la agresividad del juga-

dor, agotándola, por así decirlo, dentro del marco ficticio del videojuego. Naturalmente, los críticos de los videojuegos utilizan esa interactividad para reafirmar sus acusaciones de que se trata poco menos que de programas que «enseñan a matar». Pero lo cierto es que eso se dijo siempre, también, del cine violento, la literatura policiaca, la pornografía.

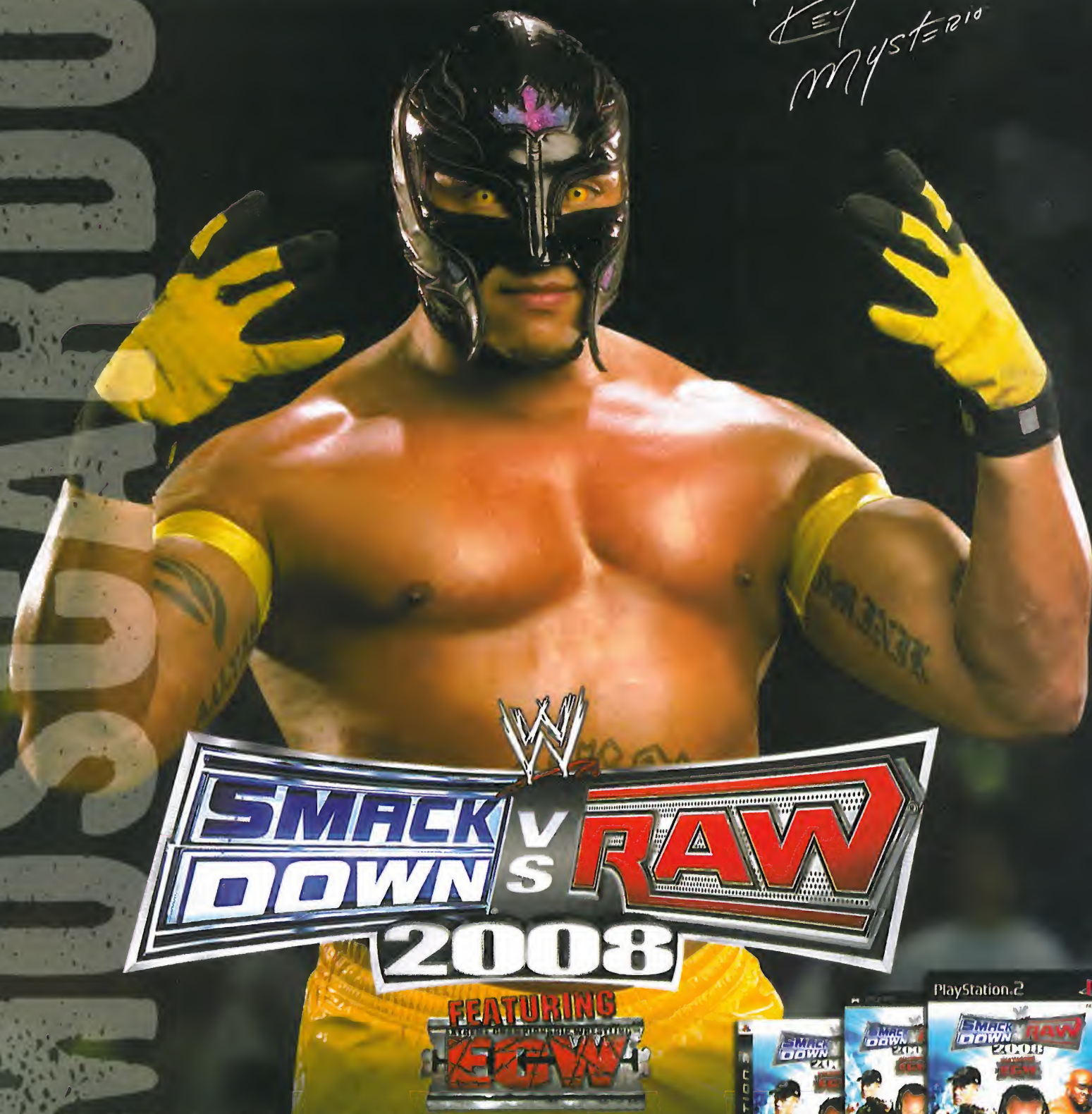
P: ¿Cuál es tu opinión sobre la polémica prohibición que ha sufrido el videojuego de Rockstar Manhunt 2?

R: Como sobre todas las prohibiciones en el terreno de la creación estética, cultural o del mundo del espectáculo, contraria. No creo que sea eficaz en ningún sentido, y solo me causa cierta perversa satisfacción saber que a partir de su prohibición habrá mucho más interés y morbo por hacerse con copias ilegales o distintas versiones de **Manhunt 2** que si no hubiera sido prohibido. Es una lección que las «autoridades» nunca aprenden, hasta el punto de que a veces parece que quisieran, en realidad, promocionar el producto que persiguen. Los censores son, parafraseando a **Cronenberg**, las únicas personas que confunden realidad y fantasía y no están en un psiquiátrico. Personalmente, creo que la inmensa mayoría de jugadores distinguen perfectamente la violencia virtual de **Manhunt 2** de cualquier manifestación real de la misma, y soy partidario de que en la ficción podamos matar a quien queramos: nuestros padres, inmigrantes ilegales, mujeres embarazadas, funcionarios del Estado, skinheads neonazis, ballenas azules... o al mismo Dios.

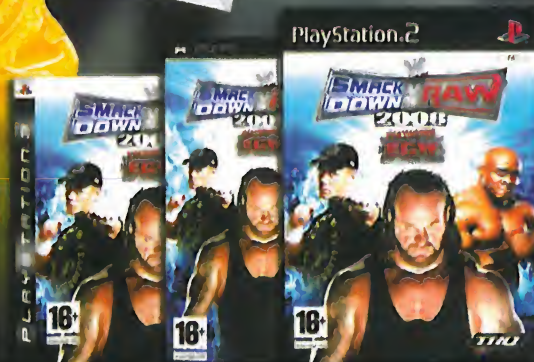
FIGHTING STYLE

"SÓLO HAY UN CAMINO,
EL CAMINO DEL MOSCARDÓN."

Rey Mysterio



¿CÓMO PIENSAS JUGAR?
GALLITO · MOSCARDÓN · SHOWMAN
ARTISTAS DE LA SUMISIÓN
CENTRAL ELÉCTRICA · SUCIO · TÉCNICO



PLAYSTATION 3

PlayStation 2



AMAZE



You are waiting in your bed, with the coverlet up under your chin, waiting for Father to come tuck you in. Footsteps in the hall pause outside your door. You close your eyes; when you open them again Father is standing at the foot of the bed. His eyes are bloodshot, rimmed with red, and you wonder if he has been crying. Slowly, he starts to take off his belt.

Only it's not your father after all, it's Michael. He hands you a golden sphere and says:

"I don't know what it opens yet but I have an idea."

Your reflection is like a little doll trapped inside the sphere. Everything is tinged with gold. Your face swells and stretches comically as you stare back at yourself through the curved, distorting walls. Reaching out, your fingers curl back on themselves... the wall breaks and...

You are running from the eyes, the terrible red-rimmed eyes, through endless, narrow corridors of wooden slats and crumbling plaster. You stumble through turn after turn, hopelessly lost. There is a small hole in the boards -- peering through it you see Michael in the study, typing diligently away. You *** HOP ***

ANCHORHEAD

FICCIÓN INTERACTIVA BASADA EN LA MITOLOGÍA IMPÍA DEL
NUNCA SUFICIENTEMENTE REIVINDICADO H.P. LOVECRAFT _STAN BY

La Ficción Interactiva (IF para los anglo-parlantes, aventuras conversacionales para nosotros) está lejos de estar muerta. Bueno, quizá no tanto como lejos, pero aún respira con cierta lozanía. Prueba de ello son los Premios XZZY, que se entregan cada año desde 1996 a los mejores juegos conversacionales, o la Interactive Fiction Competition, activa desde 1995 y que entrega también un premio anual.

Dentro de la comunidad de aficionados y programadores de ficción interactiva, **Anchorhead**, la aventura creada por **Michael S. Gentry** en 1998, disfruta de un lugar especial, y aún hoy se la considera como una de las grandes obras de este género. No en vano ganó el

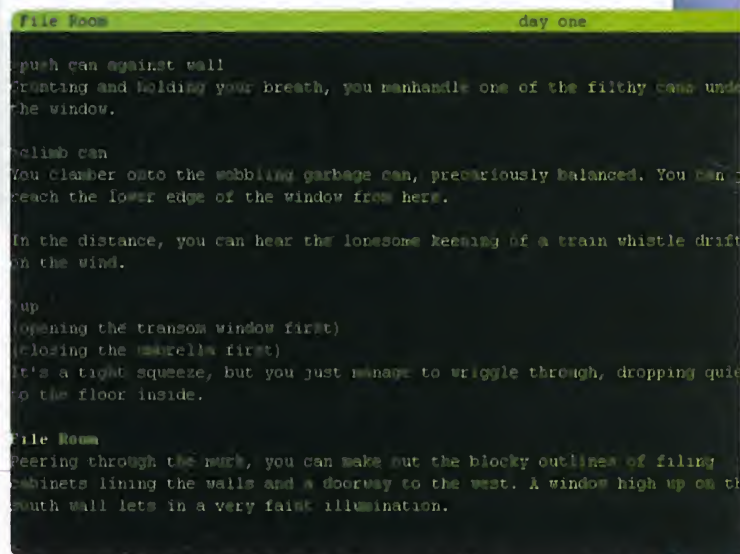
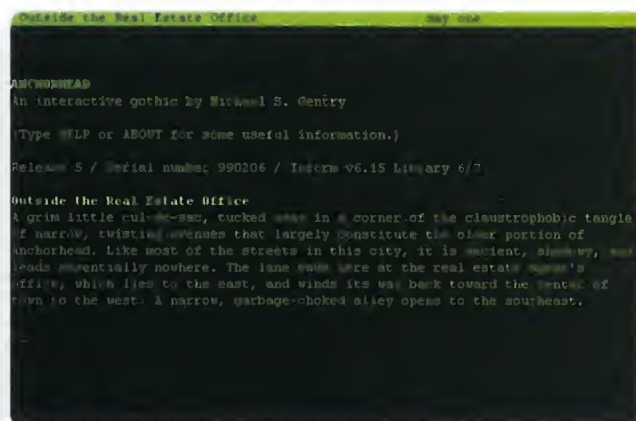
mismo año de su publicación el **XZZY** a Mejor Ambientación y estuvo nominado en todas las categorías de aquella edición.

A nosotros nos entra por el ojo ya desde el momento en que se basa, aunque sea un poco por encima, en los Mitos de Cthulhu. La historia gira en torno a Michael, un joven que hereda una casa de una rama de su familia desconocida, los Verlac. La herencia le lleva a mudarse junto a su mujer (a quien el jugador interpreta) a Anchorhead, un ciudad de provincias de la Costa Este americana. A los pocos minutos de juego aparecen nombres que sitúan al Anchorhead en el universo de **H.P. Lovecraft**: Arkham, el río Miskaton... Todo comienza a enredarse conforme Michael se encierra en su investiga-

ción (le han otorgado una plaza en la Miskaton University) y el jugador comienza a averiguar secretos inquietantes de los Verlac.

El juego se divide en varios días, y hacia el final tendremos límites al número de acciones disponibles. Y, lo más importante, **Anchorhead** presenta una prosa envidiable: está condensadamente bien escrito, y con un estilo cercano al propio **Lovecraft**. Gentry, además, demuestra saber lo que se hace al construir cada párrafo, cada pista, cada línea de comando, algunas de ellas de cierta complejidad, y siempre libres de bugs ortográficos. En resumen, tradiciones familiares desviadas, mansiones amenazantes, cometas y Antiguos en una pieza de prosa interactiva más que recomendable.

_PLATAFORMA PC
_DESARROLLADOR
MICHAEL S. GENTRY
_GÉNERO
CONVERSACIONAL
_PRECIO 0\$
_WEB
HTTP://WWW.WURB.COM/
IF/GAME/17.HTML



ES GRATIS.
THE VISITOR



Zeebarf es un ilustrador y animador canadiense que, antes de emigrar a la televisión, se dedicó a publicar tiras y animaciones en flash desde su web, **Zeebarf.com**. Allí puede encontrarse este pequeño juego en flash protagonizado por una entrañable y eviscerante larva venida del espacio. Se trata de una pequeña aventura de apuntar y

pinchar, donde lo máximo que se exige del jugador es que encuentre los puntos interactivos de cada escenario y el orden en que debe actuar sobre cada uno. Pero nos ha conquistado con su escatológico y, a la vez, referencial sentido del humor, sus chistes con los orificios animales menos agradables y sus explosiones cárnicas tan de la sci-fi más guarrindonga.

<http://www.zeebarf.com/visitor.htm>



CAPCOM®
capcom-europe.com



Definición de KAMIKAZE:
«Lucha en 2D... euh... 3D... eh...».
Cada mes, aquí, lo último y más
sorprendente de Japón.



LA RECOMPENSA DEL HÁBIL. Los endings se están redibujando, pero no cambiarán ni el texto ni la composición o sucesión de las imágenes, respetando plenamente los originales. Especialmente pensado para los quisquillosos.

TRABAJO ARTESANAL. Se están revisando tanto los personajes como los escenarios originales. En este escenario, destacamos el difuso concepto de proporción que tiene Capcom.

EL REGRESO DE LA LUCHA

STREET FIGHTER PARECE VOLVER PARA QUEDARSE.
¿LOGRARÁN REVITALIZAR ESTE GÉNERO EN DECADENCIA?

EL HOMBRE ELEFANTE

● *Super Mario Bros.*, *Street Fighter* o *GTA* son sagas de videojuegos que han sobrepasado todo tipo de barreras culturales y han conseguido afincarse en lo más profundo de nuestra cultura popular. Por desgracia, el éxito social de *Street Fighter* ha ido decayendo a medida que el videojuego evolucionaba, y la franquicia nunca supo lograr adaptarse a los tiempos modernos (**Capcom** nos demostró con algunos infames despropósitos que SF sólo tenía cabida en la sagrada bidimensionalidad). Ahora, tras años de espera y sufrimiento, los fans tendremos a la saga de vuelta por partida doble.

La restauración

El primer título que nos compete es un *remake* del mesiánico *Street Fighter II Turbo*. El juego supone una revitalización del original evitando la mutilación gratuita. Para ello se han redibujado los *sprites* sobre los originales para adaptarlos a la generación de

la imagen HD. En vez de imitar el estilo original han preferido darle un aspecto más conforme a los tiempos actuales, basándose en el comic yanqui de **UDON**, alejado de los diseños clásicos. Los desarrolladores **Backbone** han desestimado utilizar animación estilo marioneta (donde varios elementos se mueven de forma independiente) centrándose simplemente en adaptar los *sprites* originales sin ni siquiera crear nuevas animaciones de tránsito para no desvirtuar la jugabilidad original (incluso por esta razón, en un principio se desechó la idea de *ratio* de pantalla panorámico). Los escenarios también están sufriendo un lavado de cara a gran escala.

Por ahora, sólo se ha visto el escenario de Ken y M. Bison (Balrog para los puristas) y tenemos que añadir que han tenido un ligero despiste en las proporciones. La banda sonora será original aunque tendremos la opción de escuchar las composiciones clásicas. Los famosos logros de la versión de **Xbox 360** (auténtica perdición para muchos) han sido escogidos entre las miles de propuestas enviadas por los fans. Estos prometen complejidad y llegar a un nivel de altísima dificultad, asegurando cotas prácticamente imposibles. Se ha confirmado que tendrá Modo Vs. *on-line* y **Backbone** han prometido que estará mejor optimizado que el *port* ya publicado en **Xbox Live**. Menos mal, porque el juego no iba precisamente fluido. Parece que nuestras plegarias han sido escuchadas.

De momento, la opción de compra tanto para la versión de **Playstation 3** como la de **Xbox 360** será mediante descarga prepagada.

AUNQUE EN TÉRMINOS VISUALES SF2HD HAYA SUFRIDO UN GRAN LAVADO DE CARA, SU JUGABILIDAD PERMANECERÁ INTACTA



ESPERADO RETORNO Existe gran incertidumbre sobre el rumbo que tomará la saga Street Fighter a partir de ahora. Todo el mundo se pregunta si Capcom logrará redefinir el género o fracasar con otra torpe salida en falso. Creemos que la trilogía Street Fighter EX ya fue suficiente castigo para los seguidores.



aunque el interés de los fans y su fetichismo exacerbado ha llevado a la compañía a plantearse la posibilidad de venta en soporte físico. Pronto saldremos de dudas, ya que el *remake* se espera para principios del 2008.

Cuatro

El pasado octubre, Capcom desveló en el **Capcom Gamer's Day** diversas novedades (como la vuelta de *Bionic Commando*), entre las que se encontraba el lanzamiento del esperadísimo **Street Fighter IV**. Desde que en 1997 se lanzase su espléndida tercera entrega, la saga parecía ir sin rumbo fijo, e imaginar una cuarta parte para la serie empezaba a ser poco menos que una utopía. Pocos detalles se saben aún, a excepción, claro, del espectacular *trailer* que **Capcom** nos ha regalado.

Superlativo en lo artístico, el vídeo muestra el clásico combate entre Ryu y Ken coreografiado con gran gusto, envuelto en un aspecto gráfico muy contemporáneo (a algún que otro enteradillo le recordará al videoclip de **Gnarls Barkley** *Crazy*). El vídeo es tan bello como misterioso, ya que se mezclan juegos visuales de tintas chinas, renders 3D y planos que imitan

el combate 2D clásico. Todo indica, de momento, que su aspecto será tridimensional (posiblemente una técnica de *cel-shading* avanzada) y jugabilidad clásica de tipo bidimensional o inspirada en ella, aunque claro, éstas son simplemente las especulaciones más aceptadas. Probablemente su mecánica aun sea un misterio, incluso dentro de la propia **Capcom**. Por otra parte, si lograsen alcanzar algo que se acercara mínimamente a la increíble dinámica y belleza del *trailer*, podemos ir conformándonos.

Paradojas de la vida, la saga *Street Fighter* fue perdiendo adeptos en Japón, y dada por otra parte la alta popularidad de la franquicia en América, **Capcom** decidió vender los derechos a su división USA. Sin embargo, para esta versión, los derechos se han cedido de nuevo a Japón con el fin de que el juego se desarrolle en su país natal. El título, de momento, no tiene plataformas confirmadas ni formato. Su desarrollo está en preproducción, y según la propia **Capcom**, no estará listo por lo menos hasta finales del año que viene.



NUEVOS VIEJOS TIEMPOS
Adaptación ideada especialmente para los nuevos pantalones HD...



xtreme

R E P O R T A J E

LOS CAZAFANTASMAS

THE VIDEO GAME

ENTENDÁMONOS: EL GRADO DE FANATISMO QUE PROFESA EL ABAJO FIRMANTE HACIA LA PELÍCULA DE IVAN REITMAN DE 1984 SUPERA CUALQUIER LÍMITE RAZONABLE

—JOHN TONES

● Es decir: cuando hace un año Vivendi, mucho antes de que la noticia saltara a los medios especializados de todo el mundo con una breve nota de prensa y un puñado de capturas, nos enseñó un vídeo del juego de *Ghostbusters*, sólo nos faltó abalanzarnos sobre ellos bramando que ese juego debía ser de Xtreme. Cuando en Leipzig nos propusieron ser el único medio de nuestro país que acudiera a Dallas para visitar los estudios de *Terminal Reality*, nos faltó tiempo para ir haciendo las maletas. Y cuando hace un par de semanas la noticia saltó a Internet y se dispararon las conjeturas, hemos sudado sangre para no contar todos los secretos que se

esconden tras el que ya es uno de los juegos más vigilados y anticipados de 2008. Pero primero quizás haya que aclarar qué pasó con aquella demo técnica de *ZootFly*.

El caso-fantasma de ZootFly

En enero, Youtube recibió un asombroso vídeo de lo que parecía ser una adaptación de la película *Los Cazafantasmas*, con alguien claramente ataviado con el famoso mono marrón de investigador paranormal, deambulando por una New York desierta y azuzando a unos cuantos espíritus con un fusil de rayos que sonaban y se parecían a esos rayos. El vídeo duró on-line un par de semanas, aunque ahora,

con el juego oficial ya anunciado, es relativamente sencillo volver a localizarlo.

El caso es que parecieron darse una serie de casualidades cósmicas: este videojuego de *Zootfly* mutó en un nuevo proyecto, *TimeO*—cuyas coincidencias con la mitología *ghostbuster* desconocemos de momento—, y Dan Aykroyd anunciaba que estaba directamente involucrado en un nuevo juego basado en la película. Otro juego. Algo estaba pasando.

Y era esto: Sony había vendido los derechos de *Ghostbusters*, una de sus franquicias más populares, a Vivendi, que después del relativamente imprevisto éxito de *Scarface* estaba teniendo muy en cuenta este modelo de negocio, y había llegado a la conclusión de que sería conveniente desarrollar el videojuego de *Ghostbusters*. Se rumorea que hay tres franquicias más de cine comercial clásico en preparación, y visto lo visto, reconozco que estoy deseando saber de cuáles se trata.

MAS

EXCLUSIVA
MUNDIAL

Después de los fiascos económicos de las versiones en consola de *Máximo Riesgo* y *El Último Gran Héroe*, cuyos fracasos reventaron la sección interactiva de Sony, la compañía japonesa (dueña de Columbia Pictures) no adapta ella misma sus franquicias. Pero está encantada de vender los derechos a quien crea que va a llevarlo a cabo correctamente: ha tardado dos décadas en deshacerse de ésta, y es lógico. El escudo de *Los Cazafantasmas* es una de las imágenes más reconocibles de la cultura pop. El producto se vende solo. Es el sueño húmedo de cualquier director de márketing.

Qué podemos esperar

Las virtudes de *Los Cazafantasmas*, la película, y fanatismos aparte, son obvias. De hecho, es uno de los escasos films de éxito masivo que apenas tiene detractores. Cualidades como su mixtura casi alquímica entre horror suave y comedia física y verbal; sus efectos espe-

ciales, aún hoy competentes y originales; y, sobre todo, el catálogo de personajes (menudos secundarios, oiga) entre los que destacaban el trío protagonista: Peter Venkman (ácido y descreído, la lengua más biliosa y la sangre más horchateada de la investigación paranormal), Ray Stanz, ingenuo y jovial, y Egon Spengler, *nerd* del equipo.

Terminal Reality, desarrolladores del juego, son conscientes de estos secretos a voces, ingredientes del éxito de *Ghostbusters*, y están decididos a replicarlos. De momento, ya tienen a bordo a los dos cerebros del original: **Dan Aykroyd** y **Harold Ramis**, guionistas de la película e intérpretes respectivos de Ray Stanz y Egon Spengler, han colaborado en el guión del juego, planteando el argumento, escribiendo los diálogos y ayudando en el desarrollo. Y, por supuesto, las voces: con **Bill Murray** confirmado (no las tuvimos todas con nosotros durante el viaje, y de hecho en

Dallas su imagen y voz no aparecían por ninguna parte), todo el elenco de la película con la triste excepción de **Rick Moranis** recrearán la personalidad del film. En ello están **Murray**, **Aykroyd**, **Ramis**, **Ernie Hudson** (el cuarto cazador) **Annie Potts** (Janine, la secretaria), **Brian**

CON EL REPARTO ORIGINAL PONIENDO VOCES, YA PODEMOS LAMENTAR QUE SE HA CONFIRMADO LA CASTRANTE LOCALIZACIÓN AL CASTELLANO

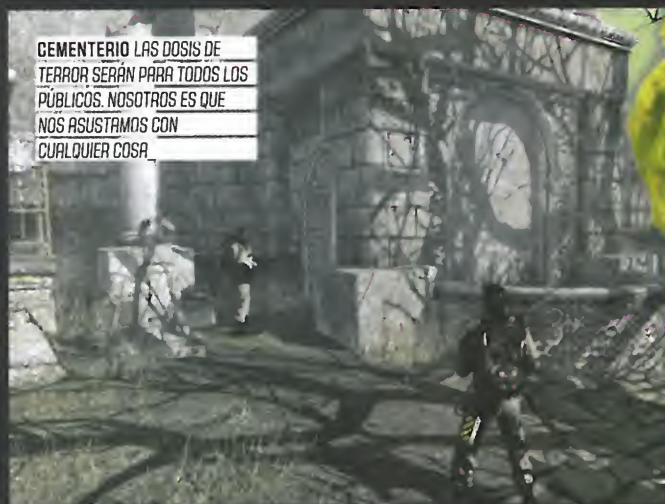
Doyle Murray (de *Ghostbusters II*) y **William Atherton** (a quien sin duda recordarán como el hombre al que le cae encima una insana cantidad de espuma cuando explota el Muñeco de los Marshmallows).

De acuerdo: **Terminal Reality** ha entendido la letra. Tiene los actores, tiene la ima- ➤

ALTA CULTURA LA BIBLIOTECA, ESPECIALMENTE APROPIADA PARA LA DESTRUCCIÓN DE LA PROPIEDAD PÚBLICA.



CEMENTERIO LAS DOSIS DE TERROR SERÁN PARA TODOS LOS PÚBLICOS. NOSOTROS ES QUE NOS ASUSTAMOS CON CUALQUIER COSA.



INFERNAL COMENZÓ A GESTARSE HACE SEIS AÑOS EN PS2

gen, tiene la franquicia correcta. Pero, ¿han entendido el espíritu?

Obviamente, aún es muy pronto para responder a esa pregunta, pero está claro que van por el buen camino: el motor gráfico diseñado *in-house* por **Terminal Reality**, apropiadamente llamado **Infernal**, es un vehículo perfecto para la destrucción indiscriminada de decorados. Tomando como referencia la inolvidable escena de caza y captura de Slimmer (o Moquete) en los pasillos y salones de un hotel (resumidos en la mítica frase de Peter Venkman «¡Y las flores NO se han caído!»), pudimos poner las manos sobre un nivel que replicaba esa secuencia, y ver en marcha el motor del juego. Y dejamos el hotel como un vertedero.

Cada rayo (y, como en la película, podemos asegurar que no son nada fáciles de controlar) tenía un caótico efecto en el decorado: mesas enormes volando por los aires, grafitis abstractos de azufre en los muros, lámparas por los suelos, cristalería arruinada. Los daños colaterales fueron mayúsculos. Y cuando Slimmer era atrapado por alguno de los rayos, los incontables bandazos del mocosito contra las paredes acabaron dejando el decorado como un solar. La sensación de cualquier espectador de las películas de estar ante unos trasuntos de Pepe Gotera y Otilio en versión paranormal ha sido replicada con acierto.

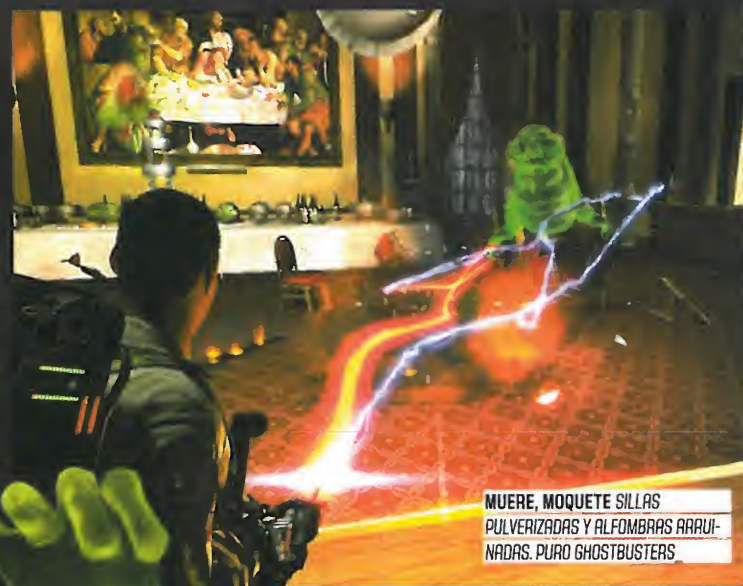


Mark Randel, presidente de **Terminal Reality** y uno de los creadores de **Infernal**, nos sentó ante un monitor donde estaba replicado el escenario de la biblioteca y comenzó a lanzar sobre el mobiliario cuerpos inertes. Tres mil. Y luego, cajas. Cientos, miles de cajas. Varios coches. Mesas, sillas. El espectáculo, de cierto aire surreal (hasta el punto que parecía un macabro gag de la propia *Ghostbusters*), demostró que la arquitectura de **Infernal** no se resiente con los festivales de destrucción que promete el juego. «*Todo excepto el techo y las paredes es destruible*», nos aseguró Randel. También nos impresionó el uso realista de la luz, con cada objeto (aún volando por los aires) generando su propia sombra, y la suavísima y agradable transición lumínica entre exteriores e interiores. Randel reconoció que el trabajo en **PS3** fue muy complejo, pero a la larga

más satisfactorio: «*La arquitectura interna de la máquina es fascinante; como programador puedes hablar directamente a los chips*».

Otra de las demostraciones más interesantes de la versatilidad de **Infernal**, y que demuestra qué tipo de complejos cálculos tendrá que efectuar, estuvo en la pistola de mocos. Se trata de un nuevo tipo de arma que permite unir dos objetos con un tentáculo de moco verde, o bien pegar un objeto a un techo o pared. Se pueden unir enemigos a las paredes para inmovilizarlos. Unirlos entre sí para limitar sus movimientos. Derribar un muro pegándolo a un objeto pesado. Las posibilidades para el diseño de *puzzles*, obviamente, son notables.

El aire de negocio basado en aptitudes relativamente improvisadas y pelín decadentes que respiraba la película (demos gracias a



MUERE, MOQUETE SILLAS PULVERIZADAS Y ALFOMBRAS ARRUINADAS. PURO GHOSTBUSTERS



MUNECAZO ESTE ES EL PRIMER FINAL BOSS DEL JUEGO. REPETIMOS: EL PRIMERO



RAYOS PINTONES
GRAFFITI POSMODERNO,
UNA DE LAS GRANDES
POSIBILIDADES DEL JUEGO

Bill Murray por ello), y que se multiplicó en la secuela fílmica, con aquel arrollador y deprimente tercio inicial, se respeta en el argumento del juego. Tras vencer a Viggo, el Azote de los Cárpatos (que nos comentan en *Terminal Reality* que tendrá un cameo en el juego), Los Cazafantasmas se convierte en un negocio de éxito, y deciden abrir franquicias por toda la ciudad para descargarse de las maratónicas sesiones de caza de espíritus. ¿Problemas? Básicamente dos: el insoponible Walter Peck vuelve, decidido a tocar las narices, y

EL PESO DE LA DESTRUCCIÓN CADA BOTELLA, CADA MUEBLE, CADA SILLA CON SU PROPIO PESO. GRANDE



NO CRUCES LOS WIMOTES

Muy poco se sabe de las otras versiones de *Ghostbusters*. Para empezar, las de PS2 y Wii no las desarrolla Terminal Reality, sino Red Fly Studio. Para seguir, tendrán una estética más propia de *cartoon* (como una película de Pixar diseñada por Tim Burton) y un *gameplay* más accesible, aunque fiel al argumento de sus hermanas mayores.

Estos *Ghostbusters* de menor potencia gráfica se centrarán en el multijugador, tanto Cooperativo con cuatro jugadores en pantalla partida, como Competitivo. En este caso, algunos jugadores controlarán espíritus con la habilidad de atravesar paredes para huir de Los Cazafantasmas, o de asustarlos y limitar sus habilidades. Cada personaje humano tendrá sus propias características y, como no, las características del *wimote* se adaptarán al lanzamiento de rayos y recogida de ectoplasmas.



EL JUGADOR DA VIDA A UN RECIÉN LLEGADO AL NEGOCIO

comisionado esta vez por el Ayuntamiento para vigilar que el nuevo modelo de negocio transcurre de acuerdo con la más estricta legalidad.

El segundo problema, indudablemente arriesgado pero mucho más divertido, es que el jugador encarnará a un quinto cazafantasmas, un recién llegado al negocio, que sirve de conejillo de indias para los a menudo incontrolables inventos de Spengler. Así, cada nuevo sistema de detección y neutralización de formas ectoplásmicas, tan inestables y amenazadores como los propios fantasmas, pasarán por manos del jugador. Su misión, acompañado del

resto del equipo, es investigar cuál es el origen de la frenética actividad paranormal que se ha desatado recientemente en New York, lo que lleva al equipo a reencontrarse con enemigos tan recordados como Slimer, el fantasma de la bibliotecaria y el Muñeco de los Marshmallows. No sabemos más acerca del argumento, aunque por lo que hemos podido espiar en diseños y posters repartidos por las oficinas de Terminal Reality, hay un cementerio de aspecto gigeriano y un nivel llamado Lost Island que muestra monstruos con ese aspecto típicamente cthulhuniano al que nunca han hecho ascos Los Cazafantasmas.



MULTIPLAYER SOLO
HEMOS PODIDO AVE-
RIGUAR AL RESPETO
QUE SERÁ ESPECIAL Y
DISTINTO A LO ACOS-
TUMBRADO. PUES AHÍ LO
DEJAMOS...

COGUEONISTA DEL JUEGO Y LA PELÍCULA

DAN AYKROYD

«DESCUBRIR LAS REFERENCIAS A LA PRIMERA PELÍCULA EN EL JUEGO FUE EMOCIONANTE»



P: ¿Qué siente al regresar al universo de los Cazafantasmas después de tanto tiempo?

R: De manera práctica y realista, le he estado diciendo a la gente que es muy complicado que haya una tercera película. Pero ahora que he visto el juego, mi respuesta a la gente ahora es que «esta es, esencialmente, una tercera película». O incluso mejor, porque es más duradera y hay un mayor desarrollo de los personajes.

P: ¿Qué te llamó la atención para participar en este proyecto?

R: La idea de tener un juego basado en los personajes y la licencia fue lo que me llamó la atención. Entonces fue cuando comenzamos a ver las primeras imágenes de lo que estaban haciendo; las referencias a la primera película fueron muy emocionantes.

P: Imagino que será emocionante trabajar con Harold Ramis en el guión y volver a actuar con Bill Murray...

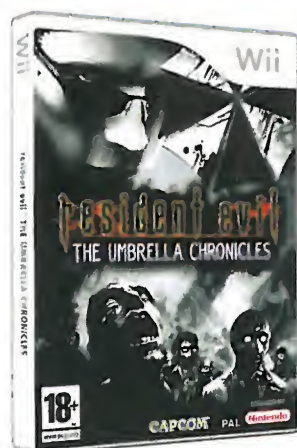
R: Harold es de lejos uno de mis colaboradores favoritos. No cree en fantasmas de ningún tipo. Es muy divertido trabajar con él, porque él es completamente escéptico y yo no. En cuanto a Murray, no sé si haré mis sesiones con él o si él las hará conmigo. Eso sería un sueño, porque sería una oportunidad de volver a trabajar en algo con lo que ambos disfrutamos mucho.

P: ¿Por qué han vuelto a 1991?

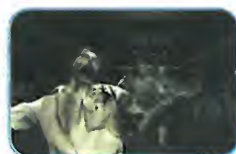
R: Estos personajes son ahora más adultos, tienen más experiencia y están, quizás, un poco más cansados. Son más duros, con una visión menos compasiva de los espíritus de lo que solían tener. Hay que buscar el equilibrio entre la exterminación y la compasión, por eso tienen una actitud un poco diferente a lo que vimos en las dos primeras películas.



Haced frente a vuestros miedos



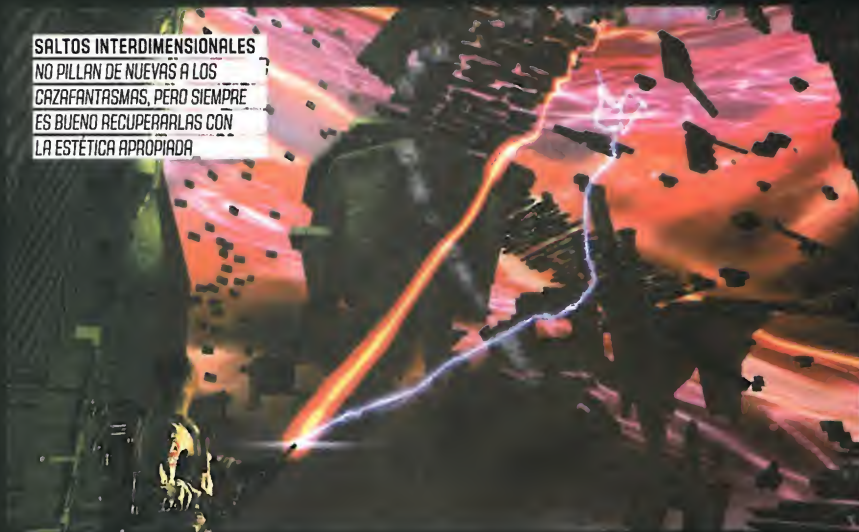
Multiplica tu fuerza por dos en "resident evil™: THE UMBRELLA CHRONICLES". La última entrega de la escalofriante saga te propone sumergirte con un amigo en las profundidades de la tenebrosa historia de Umbrella. Una siniestra aventura plagada de acción, y de hordas de hambrientos zombis... que, en esta oportunidad, sorprenderéis con vuestros Wii Zapper*, la nueva arma de fuego que duplicará vuestra fuerza de disparo en la lucha contra la misteriosa Corporación. Enfrentate a tus miedos. Y hazlo en compañía, porque cuando tengas enfrente a tu mayor enemigo, agradecerás tener a alguien cubriéndote las espaldas.



Wii
move you



SALTOS INTERDIMENSIONALES
NO PILLAN DE NUEVAS A LOS
CAZAFANTASMAS, PERO SIEMPRE
ES BUENO RECUPERARLAS CON
LA ESTÉTICA APROPIADA



El resto de los monstruos de los que hemos tenido noticia heredan la personalidad de los fantasmas que plagaban las calles en las dos películas: torsos de valkyria que cantan ópera, marineros medio podridos (que recuerdan al momento en el que el Titanic volvía a puerto). En el proceso de generación de estos adversarios intangibles se ha intentado dotar a cada espíritu de una personalidad propia. Así, se crean unos gestos y andares genéricos, y a partir de ahí, se van pudriendo, es decir, retorciendo y moldeando para darles carácter.

Hail the eighties

Ghostbusters, el juego, abandona orgulloso el aspecto terrestre, sucio, que ha impuesto el inevitable éxito de títulos como *Gears of War*. A pesar de la perspectiva similar, de acción en tercera persona, **Los Cazafantasmas** es un juego limpio y despreocupado, y se toma muy en serio la imitación de la estética fosforescente, superficial, despreocupada y deliciosamente irónica que caracterizó al cine de género más taquillero en la década de los ochenta.

Así, en la secuencia de enfrentamiento con la bibliotecaria, se abre una dimensión

que es puro efecto especial de la década: rayos eléctricos, diseño de inspiración escheriana, colores ácidos, objetos que flotan y torbellinos de energía que diríanse fabricados a golpe de croma.

Ghostbusters es, no nos podemos cansar de repetirlo, un sueño para fans: no solo lleva el sello oficial de sus responsables, sino que parece haber sido creado por otros fans. De los que presumen de talento, buen gusto y conocimiento de causa. No podríamos estar más de enhorabuena.

IGUALICO A LA PELÍCULA

Independientemente de una calidad final que, lógicamente, aún no podemos juzgar, sí podemos asegurar que la fidelidad del juego a la película es enorme. Se nota, por ejemplo, en el diseño de sonido, con samples tanto de efectos como de la banda sonora (lo que ocasionó, por cierto, la anécdota más vergonzosa del viaje, en la que reconocimos que la banda sonora del juego era la misma que la incidental de la película pero con levisimas variaciones, lo que nos desenmascaró ante nuestros asombrados compañeros internacionales como los patéticos fans terminales que somos). Y luego están por supuesto, los gadgets. Todos.



EL VETUSTO ECTO-1.

El coche fúnebre convertido en vehículo de emergencia carga con trampas y armas, y estará presente en el juego tanto en los decorados como en mini-secciones de conducción.



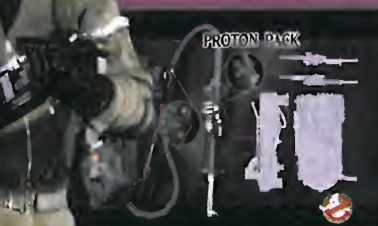
LAS AMANOSAS ECTO GOOGLES.

Especie de gafas de visión nocturna de ultratumba concebidas por el muy falible Egon y que servirán para identificar a los fantasmas ocultos en los decorados.



EL VERSÁTIL PKE METER.

Detecta actividad paranormal y, por lo que vimos, introduce al jugador en una perspectiva de primera persona que proporciona datos sobre el juego.



LA SENSACIONAL MOCHILA DE PROTONES.

Receptáculo de ocho armas mejorables (rayos golpeadores, aprisionadores, levitadores, etc.) que también hace las veces de visor de marcadores.



LA ECONÓMICA TRAMPA PARA FANTASMAS.

Sudábamos tinta cuando intentábamos controlar a Simer, atrapado en los rayos, para llevarlo hasta la trampa. Cuestión de práctica, suponemos.



Los mejores juegos ya están aquí.
Esta Navidad únete a Xbox 360.

PACK HALO 3



PACK CALL OF DUTY 4



VALUE PACK



PACK PROJECT GOTHAM RACING 4



PACK PRO EVOLUTION SOCCER 2008



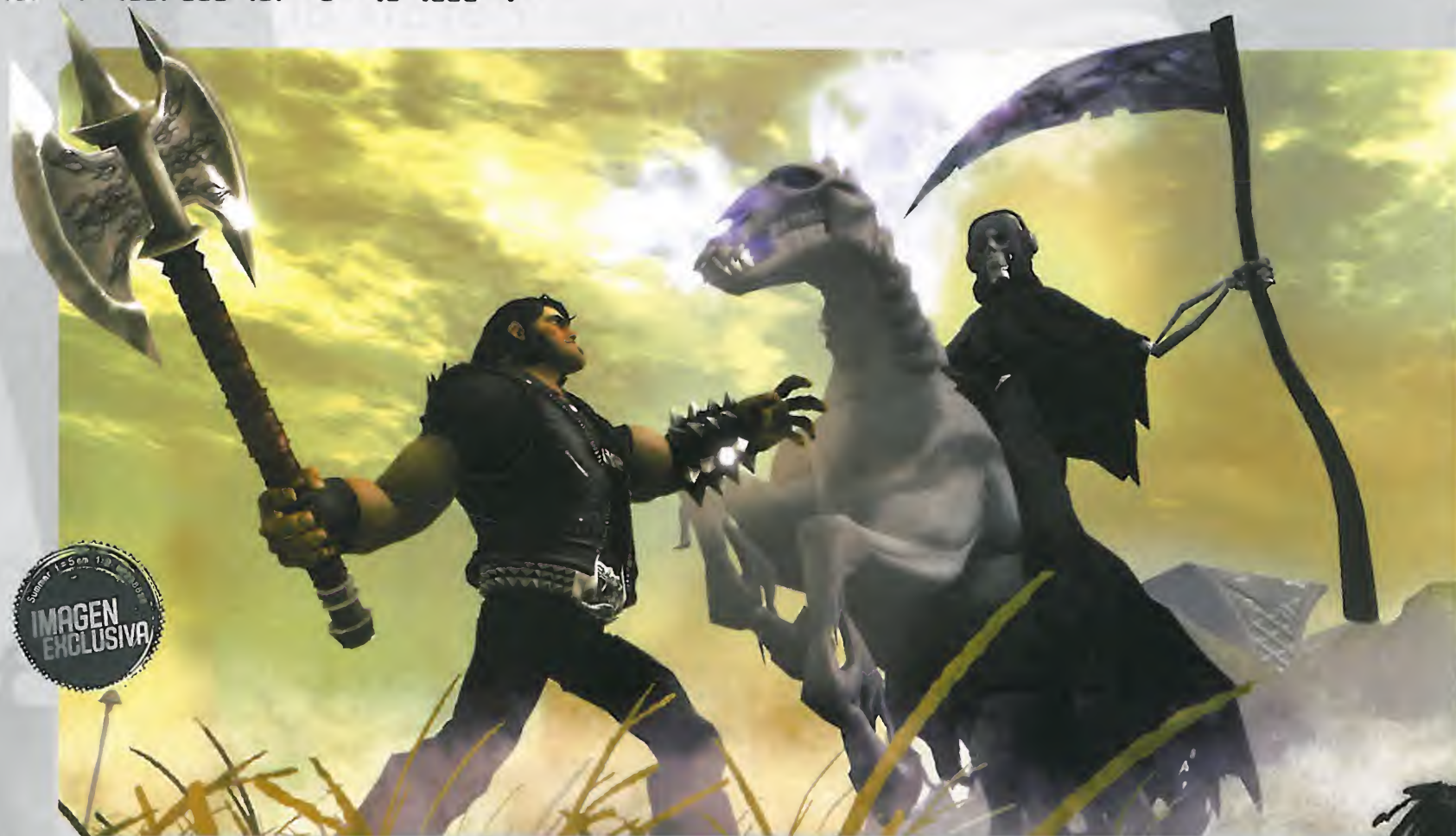
Consigue ya tu pack desde 349,90€ y conviértete en un jugador imbatible. Diviértete con tus amigos con el mejor catálogo de juegos de nueva generación, que incluye títulos de acción, deporte y estrategia online a través de XBOX LIVE.

El pack incluye: consola + juego + mando. El value pack incluye: consola + 2 juegos + mando.

xbox.com

Jump in.

 XBOX 360 LIVE



Brütal Legend

«THE MASK WAS FORGED OF THE STEEL FLESH OF THE FIRE BEAST»... ASÍ COMIENZA EL TRAILER DEL PRÓXIMO JUEGO DE TIM SCHAFER. NO SE PUEDE SER MÁS JEVI.

—STAN BY

● Porque ya solo esa frase contiene cuatro palabras clave: «steel», «flesh», «fire» y «beast». Con eso y unos taparrabos se podría componer un hit de **Manowar**... La sentencia continúa con un «fue hecha para un dios no para un... roadie». Y se la dice un pobre desgraciado al protagonista de **Brütal Legend** a propósito de la hebilla de su cinturón. La que, según explica el propio **Schafer**, hará que acabe atrapado en una dimensión alternativa. El *roadie* en cuestión es Eddie Riggs (en honor, suponemos, de Eddie, la mas-

cota de **Iron Maiden**, y **Derek Riggs**, su creador), y en el mundo en que se verá atrapado, la humanidad está sometida por una raza de demonios liderada por Lord Dolivicus.

Brütal Legend nos tiene como locos con tan sólo un trailer a la vista, porque parece lo más cercano en espíritu a *The Pick of Destiny*, pero en bruto, que va a parir el mundo del videojuego. De hecho, el propio **Jack Black** pondrá voz a Eddie, y grandes del *heavy* harán lo propio: **Rob Halford** (**Judas Priest**), **Lemmy** (**Motörhead**) y **Dio** (cuyo papel es secreto,

pero apostamos por el malísimo Dolivicus). Será un juego de acción en tercera persona, en entorno abierto, y Eddie deberá formar un «ejército *heavy metal* de destrucción», **Schafer** dixit, en un mundo en que «crecen espadas en los árboles y hay minas de partes de motocicletas». Eddie contará con un hacha como arma principal, y una guitarra, para desencadenar el verdadero poder del metal con el que masacrar demonios y niños emo. Inspiración nórdica y humor peludo en un juego de acción jevi. Te queremos, Tim. ●





EDDIE RIGGS DEBE FORMAR UN EJÉRCITO HEAVY METAL DE DESTRUCCIÓN



TIM SCHAFFER, ESE JEVI DESCONOCIDO

Podría sorprender que Schaffer se desmarque con un juego tan, a priori, atípico como *Brütal Legend*: fantasía de portada heavy convertida en acción 3D y un humor bruto dirigido, no hace falta engañarnos, a los más iniciados en la, ejem, cultura del metal. Pero, desde luego, no es algo que le pille de nuevas.

Brütal Legend lleva años en proceso de maduración, según el propio Schaffer. ¿Recuerdas al heavy grandote de *Day of The Tentacle*? Pues Hoagie, que así se llamaba, se basó en el roadie de Megadeth que Schaffer conoció hace mucho años y que es, también, la inspiración principal de *Brütal Legend*. Por no hablar de *Full Throttle*, su cosmogonía motera y su banda sonora a cargo del grupo de hard rock The Gone Jackals.



FIESTA PELUDA
Chicos, ya tengo plan para este finde. Vamos a reventar Woodstock.



_MR WINTERS

GAMEOVER

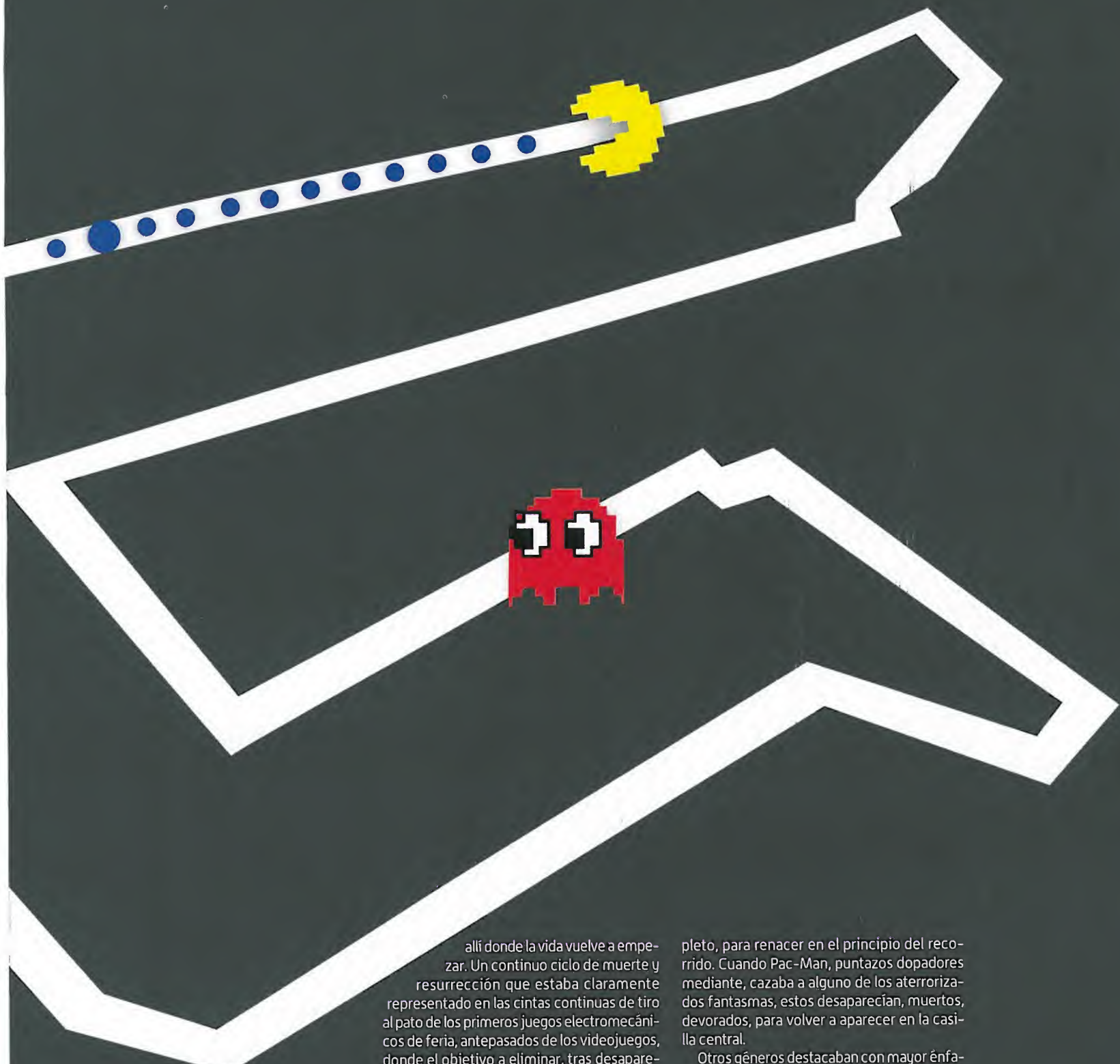
muerte y videojuegos

¿POR QUÉ CRUZÓ FROGGER LA CARRETERA? PARA MORIR APLASTADO POR UN CAMIÓN. TRES VECES. Y SIN CONTINUE. JUGAR A MORIR, MORIR JUGANDO. BIENVENIDOS A LA NECRODIVERSIÓN

Desde que el hombre es hombre, el hombre juega. Y muere. Y juega a que muere. La extinción de la vida, propia y ajena, ha sido desde siempre uno de los motores básicos de la actividad lúdica humana. Si el juego es catalizador de las más bajas pasiones humanas (la envidia, la codicia, el odio, la violencia...) es lógico entender por qué muerte y juego están tan íntimamente unidos: el inasumible concepto del fin de la existencia se torna manejable sobre un tablero de juego, incluso divertido.

Desde los primeros juegos de mesa encontramos el concepto de matar como parte indisoluble de la mecánica del juego. Si las damas son un genocidio monocromo, el ajedrez es una carnicería en toda regla, y el parchís una carrera, frenética y letal, con zonas seguras y casillas donde la muerte, materializada en la desaparición de la ficha, puede llegar en cualquier momento. Hasta el juego de la oca, donde el jugador no puede eliminar al contrario, contiene una casilla de muerte, claramente identificada con la representación icónica de la calavera y las dos tibias. Lejos de tableros, el niño que juega al Tlallevas o al Rescate no juega a competir, sino a cazar: el capturado desaparece del terreno de juego, ha sido aniquilado, y renace en la zona segura o «casa»,





allí donde la vida vuelve a empezar. Un continuo ciclo de muerte y resurrección que estaba claramente representado en las cintas continuas de tiro al pato de los primeros juegos electromecánicos de feria, antepasados de los videojuegos, donde el objetivo a eliminar, tras desaparecer «muerto» por un extremo del escenario, volvía a aparecer erguido, «vivo», por el otro.

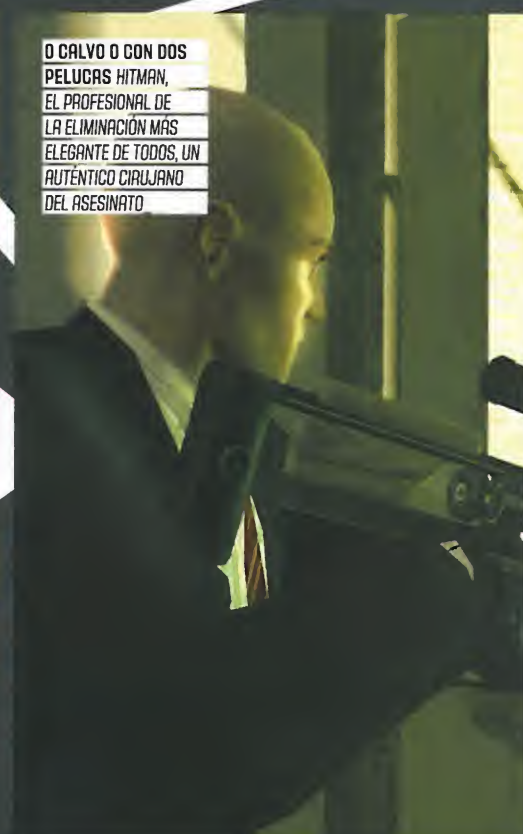
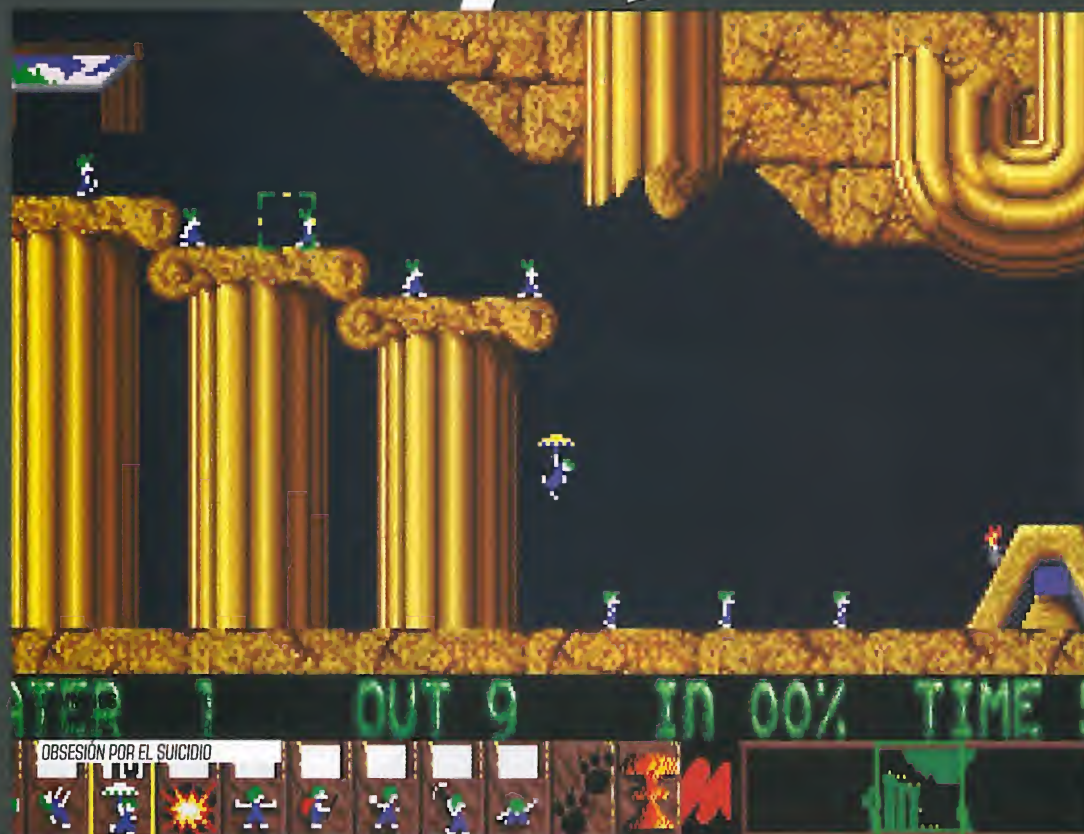
Baile mortal

La sucesión continua de muerte y resurrección aparece aplicada de forma ortodoxa en los videojuegos clásicos, en los que el error supone la muerte y, generalmente, tener que comenzar la pantalla desde el principio. Cuando Mario era alcanzado por un barril rodador no tropezaba, lloraba o perdía puntos: directamente moría, aplastado, cayendo del escenario y desapareciendo por com-

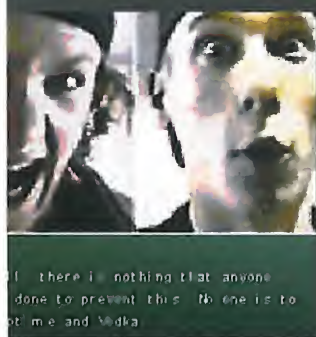
pleto, para renacer en el principio del recorrido. Cuando Pac-Man, puntazos dopadores mediante, cazaba a alguno de los aterrorizados fantasmas, estos desaparecían, muertos, devorados, para volver a aparecer en la casilla central.

Otros géneros destacaban con mayor énfasis el acto de matar como motor lúdico. Es el caso del *shoot'em-up*, con ejemplos evidentes como *Defender*, *Galaga*, *Phoenix* o *Gradius*: auténticos genocidios intergalácticos donde la fría destrucción de un enemigo superior en número pero torpe y lento es la base misma de su jugabilidad. Otros géneros llevaban el concepto de matar a un terreno más personal, como ocurre en *Contra*, *Commando* o cualquier otro arcade bélico, donde jugador y enemigos aparecen representados por avatares antropomórficos deseosos de matarse mediante el uso y abuso de todo tipo de

**JUGADOR Y ENEMIGOS
APARECEN
REPRESENTADOS POR
AVATARES
ANTROPOMÓRFICOS
DESEOSOS DE MATARSE**



O CALVO O CON DOS
PELUCAS HITMAN,
EL PROFESIONAL DE
LA ELIMINACIÓN MÁS
ELEGANTE DE TODOS, UN
AUTÉNTICO CIRUJANO
DEL ASESINATO



armas, desde la escopeta al lanzallamas, pasando por el cuchillo de caza, el pedrolo a la cabeza o, directamente, el recio y viril puñetazo en la cara.

Finalmente, la sinfonía del puñetazo letal llega a su cénit en el caso de los géneros de lucha callejera, tan populares en los ochenta, con títulos como *Renegade* o *Double Dragon*, auténticas *dances macabres* donde los enemigos, no lo olvidemos, mueren apaleados. Mueren... y desaparecen. Y es que el enemigo muerto es un auténtico estorbo: privado de su utilidad en el juego, no es más que un consumo inútil de recursos de sistema. Pese a la enorme potencia de las máquinas actuales, el cadáver continúa siendo un conjunto de polígonos que, siendo inútiles, interesa hacer desapare-

cer. Algunos juegos modernos, como *Doom 3* o *Jericho* recurren a rebuscadas excusas argumentales para justificar la desaparición inmediata del incómodo cadáver, aunque lo más frecuente es asumir que los hombres, al morir, simplemente desaparecemos en la nada.

Tres vidas para morir

El binomio muerte-vida dio muy pronto origen a la fórmula mágica de las tres vidas por partida. Como un código universal, la fórmula «tres vidas por 25 centavos-pesetas» se convierte en el pilar de la industria del arcade y en un sistema perfecto para controlar la duración de las partidas. Tres vidas para jugar, tres vidas para perder, tres vidas para morir, representadas generalmente, y por si quedase alguna duda, por tres corazones rojos. Así se adopta un icono que aún sobrevive en nuestros días, y que une de manera indisoluble los conceptos de juego y vida y, viceversa, de muerte y fin de juego, o Game Over. La fórmula de las tres vidas se trasladó directamente de los salones

de arcade a los primeros sistemas caseros, de forma que la dificultad de un videojuego se medía básicamente en función de la velocidad a la que se perdían dichas vidas.

Un sistema éste del que se abusó con frecuencia para diseñar juegos de imposible dificultad, donde el mínimo error resultaba letal. Aunque semejante pesadilla era más frecuente en el género de las plataformas, con ejemplos sangrantes como *Manic Miner* o *Abu Simbel Profanation*, donde la vida y la muerte estaban separadas, literalmente, por cuatro píxeles mal contados, la cosa resultaba especialmente frustrante en el género de la aventura conversacional o de texto, antecesora de la más moderna (y ahora cuasi-difunta) aventura gráfica: en un género donde resulta imprescindible tocarlo, explorarlo y probarlo todo, implementar la posibilidad de morir era prácticamente un suicidio lúdico. Sin embargo, así ocurría en muchas de las primeras aventuras de Lucas Arts y Sierra, como *Maniac Mansion* o *Indiana Jones & the Fate of Atlantis*.

Pero es en el caso de los vetustos *rogue-likes*, padres del RPG moderno, donde el concepto de muerte golpea al jugador con más fuerza. En juegos como *Rogue*, *Moria* o *NetHack*, la muerte es permanente, definitiva, absoluta: el juego sólo permite guardar una partida, y el archivo es automáticamente eliminado si el jugador muere. La llegada de plataformas más modernas ha hecho posible guardar la partida y, así, domesticar a la muerte. El jugador podía abusar de tal recurso utilizando el método de prueba y error para superar cualquier juego, por difi-

LA FÓRMULA «TRES VIDAS POR 25 CENTAVOS» SE CONVIERTE EN EL PILAR DE LA INDUSTRIA DEL ARCADE



CANNON FODDER LA VIDA HUMANA
TENÍA MUY POCO VALOR EN EL TÍTULO DE
SENSIBLE SOFTWARE



HUMOR NEGRO MORTAL KOMBAT SE
BURLABA DE SU PROPIO SADISMO CON
LOS "FRIENDSHIP MOVES"

NO BUT I CAN DO A
RAYDEN TRANSFORMATION



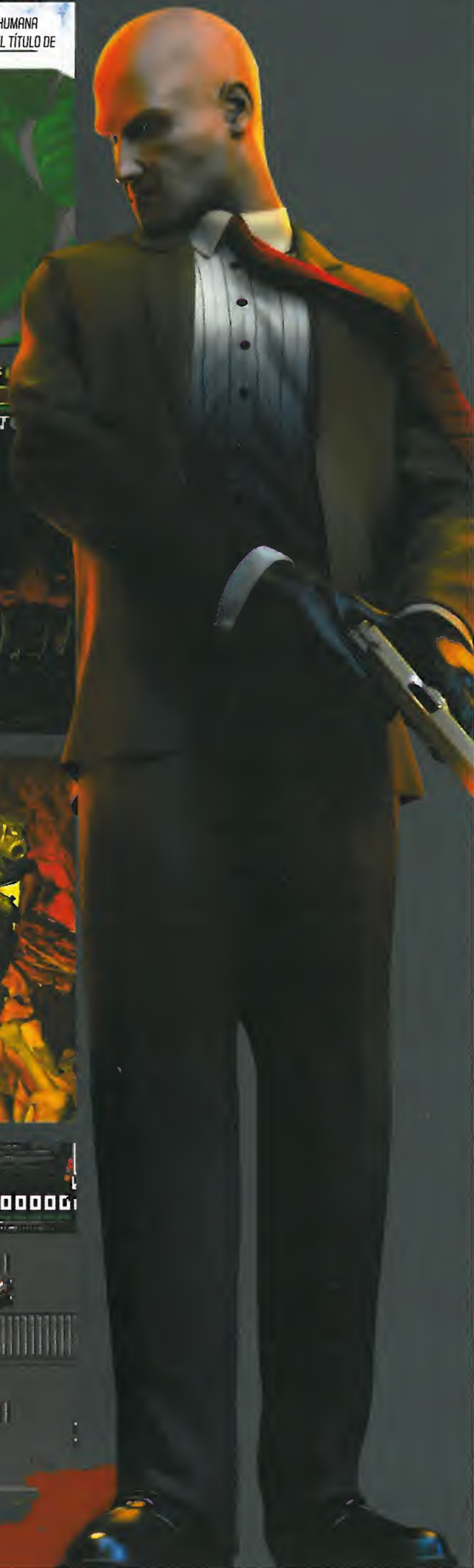
SMASH TV LA MUERTE DE MASAS
NUNCA FUE TAN DIVERTIDA

cil que resultase. El *roguelike*, sin embargo, devolvía de un patadón al jugador a los orígenes del videojuego, al dotar de nuevo a la muerte de su carácter definitivo original.

La bella muerte

Si bien la muerte o eliminación del oponente ha sido motor del videojuego desde sus inicios, la recreación en el acto de morir, y en el acto de matar, es mucho más moderna. La mejora de los gráficos rompía las limitaciones iniciales a la hora de representar la muerte del jugador, que solía limitarse al parpadeo de un conjunto de *sprites*, o una tosca desaparición gradual de estos, como mucho.

Es quizás el juego de lucha *Mortal Kombat* el primer ejemplo de verdadera glorificación gráfica del acto de matar. Si el videojuego de lucha tiene como único núcleo lúdico la eliminación del contrario, *Mortal Kombat*, comenzando por su esclarecedor título, subrayaba de manera casi burlona algo que hasta entonces quizás no se asumía como evidente: no se trataba de eliminar al contrario de forma abstracta, sino de golpearlo hasta que éste moría y, a ser posible, hacerle algo muy feo a su cadáver. Aunque existen ejemplos muy anteriores de violencia extrema y recreación en lo grotesco, la combinación de gráficos fotorrealistas (*Mortal Kombat* utilizaba luchadores digitalizados), abundancia de sangre y, sobre todo, grotescos movimientos finales de remate (que el jugador debía esforzarse por descubrir) convertía a *Mortal Kombat* en una auténtica celebración de la muerte. La polémica acompañó a la serie desde sus orígenes, pero *Mortal*





MI AMIGO EL CADÁVER

La figura del muerto es recurrente en el videojuego como enemigo, con infinidad de ejemplos del uso de zombi, o muerto viviente, como némesis del jugador, del vivo. Ya en *Ghost'n Goblins* Sir Arthur se enfrentaba a icónicas representaciones de la muerte, con esqueletos con guadaña y espíritus diversos. *Resident Evil* hacía de la fórmula un género, enfrentando al jugador con hordas infinitas de muertos vivientes. Otros juegos, sin embargo, colocan al protagonista en la posición del muerto. Tal es el caso de *Stubbs the Zombie*, por ejemplo.



AFTER LIFE POSIBLEMENTE, EL ÚNICO JUEGO DE GESTIÓN DE LA VIDA DESPUÉS DE LA MUERTE

Kombat se mantuvo fiel a su espíritu en sus diferentes entregas y terminó burlándose de su propio sadismo al incorporar, en su tercera parte, los *Friendship moves*", en los que el vencedor perdonaba la vida al vencido realizando algún tipo de acrobacia ridícula.

EL RPG SE BASA, AL MENOS PARCIALMENTE, EN EL ACTO DE MATAR

La celebración gráfica de la muerte tiene numerosos ejemplos posteriores. Si el censurado *Thrill Kill* parecía una versión aún más desquiciada de *Mortal Kombat*, otro tipo de géneros no se han quedado cortos a la hora de representar gráficamente el acto de matar. *The Punisher*, por ejemplo, destacaba por las torturas letales que podíamos infligir sobre los enemigos capturados. Y qué decir a estas alturas de sendos *Manhunt*, juegos que, debido a lo extremo de sus escenas, han sido etiquetados por la opinión pública como una espe-

cie de saga por y para psicópatas, quedando sus virtudes en lo que a jugabilidad, ambientación e inmersión se refiere en un segundo plano frente a la crudeza con la que representan el homicidio.

La muerte es el camino

Un caso diferente ocurre en un género muy distinto, pero que rezuma cadáveres: el RPG. Aquí, la celebración del acto letal no suele ser gráfica, pues este género no destaca por sus gráficos. Se trata de una celebración conceptual, existente ya en los juegos de rol de lápiz y papel de los que aquellos son calco: en el rol la muerte del enemigo es imprescindible para el avance del personaje y para el juego mismo, pues es precisamente esta progresión personalizable una de las claves de la jugabilidad del género. El RPG se basa pues, al menos parcialmente, en el acto de matar, hasta el punto de que se asigna una determinada cantidad de puntos de experiencia a cada criatura muerta. Así nacen

mundos enteros donde toda criatura está clasificada en función de lo que al jugador ofrece... al morir. Es más, si bien en el rol de mesa y dados es generalmente posible recibir puntos de experiencia (y por tanto mejorar a nuestro personaje) mediante la interpretación y la exploración, lo más normal en el videojuego RPG es que el único camino sea la aniquilación de todo cuanto se nos ponga por delante.

Tanto es así que en el juego de rol *online*, el MMORPG, donde el mundo es persistente y autorregenerativo y el avance del personaje es especialmente lento y costoso, nace el concepto de "grindeo" o "cosecha", consistente en permanecer largo tiempo en una misma zona, aniquilando a un tipo concreto de criatura que ofrezca un equilibrio idóneo entre baja peligrosidad y alta recompensa (ya sea en material, ya sea en puntos de experiencia). Una escalofriante (y aburridísima) forma de genocidio lúdico.

Pero más escalofriante resulta la posibilidad de que la muerte salte de la pantalla



BioShock es un shooter como ninguno otro que hayas jugado, cargado de armas y tácticas nunca antes vistas. Obviamente, tendrás un arsenal a tu disposición, desde sencillos revólveres a **lanzamisiles y lanzallamas**, pero también te verás obligado a **alterar genéticamente tu ADN para crear un arma aún más letal – tú. LOS PLÁSMIDOS INYECTABLES** te otorgan poderes infames: propaga corrientes eléctricas en el agua **para electrocutar múltiples enemigos**, DÉJALOS CONGELADOS y destrúyelos con un golpe de llave inglesa, o crea un enjambre de avispones de ataque con tu propia carne mutada.



Un shooter mejorado genéticamente.

bioshockgame.com

Ya a la venta



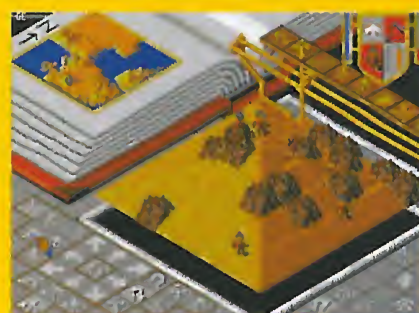
© 2007 2K. 2K Interactive Software y sus contenidos. Todos los derechos reservados. BioShock, 2K Games, el logo de 2K y 2K Interactive Software son todas marcas comerciales y/o marcas comerciales registradas de 2K Interactive Software. Microsoft, Windows, el botón Windows Vista Start, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y el logo de Xbox son marcas comerciales del grupo de compañías Microsoft. NVIDIA, el logo de NVIDIA, y el The Way It's Meant To Be Played son marcas comerciales y/o marcas comerciales registradas de NVIDIA Corporation. Todos los derechos reservados. Todos los nombres reservados.



MUERTE POR LA MUERTE
REPRESENTADA EN TODA SU TEATRALI-
DAD EN GAUNTLET II



GAUNTLET II
LEVEL 6
WARRIOR 649
VALKYRIE 2240
WIZARD
ELF



RESPONSABILIDAD TOTAL

Si el God Game, o jugar a ser Dios, permite la gestión omnipotente de mundos enteros... también permite su destrucción. Juegos como *Populous* o *Sim City* permitían el exterminio de mundos enteros. Un grado de genocidio que, en un formato diferente, era aprovechado por el reciente *Def Con*, juego que siempre termina el exterminio de la humanidad.



¿ES LA ADICCIÓN A UN MMORPG UN CASO DE JUSTICIA POÉTICA, DE MUERTE POR VIDEOJUEGO?

y sacuda al jugador de carne y hueso. Precisamente los MMORPGs, con su capacidad para absorber al jugador y convertirse en el refugio virtual de una realidad poco grata, son la forma más evidente y triste de momificación en vida. La barrera entre realidad y virtualidad se difumina cuando el jugador de un MMORPG pasa la mayor parte de su tiempo delante de la pantalla. Las barreras del yo desaparecen, unificándose persona y personaje, jugador y avatar.

¿Es la adicción a un MMORPG un caso de justicia poética, de muerte por videojuego? Una muerte de baja intensidad, una muerte insidiosa, no evidente, pues el jugador continúa, físicamente, vivo. Pero si bien el adicto al WoW, por poner un ejemplo, cumple la primera de las tres funciones biológicas vitales,

la de la nutrición, no ocurre lo mismo con la segunda, la de relación, pues a gritar por un micrófono por un puñado de píxeles morados no se le puede considerar tal cosa. Y qué decir de la tercera función, la de reproducción...

Sin embargo, los juegos *on-line* permiten al jugador una especie de triunfo sobre la muerte, una suerte de inmortalidad. El avatar virtual, disociado de la persona de carne y hueso, tiene una vida potencialmente infinita. Criogenizado en los servidores de la compañía creadora del juego, el avatar como extensión virtual del yo del jugador ha vencido a la muerte y continúa vivo aunque el jugador muera.

Sin embargo, la relación más extrema entre muerte y videojuegos se da en casos patológicos no exentos de humor negro. Como un tal Lee, coreano de 28 años que murió de un ataque al corazón tras pasar 49 horas enganchado al *Starcraft*. O Jennifer Strange, californiana, muerta por intoxicación de agua cuando trataba de ganar una consola *Wii* en un concurso radiofónico. Para ellos, muerte y videojuegos fueron una realidad palpable.

7+

www.psgl.info

BRAVIA SONY

Siente la alta definición
de tus juegos en Blu-Ray
con Sony Bravia



UN MUNDO MARAVILLOSO.

Haz realidad el alucinante universo de Ratchet & Clank
con el poder de PlayStation3

**RATCHET
& CLANK**
ARMADOS HASTA LOS DIENTES

INSOMNIAC
GAMES

RATCHETANDCLANK.COM



This is living

PLAYSTATION 3

xtreme

REPORTAGE

EL DÍA EMPEZÓ ASÍ Y
TERMINÓ EN URGEN-
CIAS. POR SUERTE,
NADIE RESULTÓ HERI-
DO (DE GRAVEDAD)



NO PUEDE HABER NADA MEJOR: FRONTLINES
EN LAN Y COCKTAILS EN EL MANDALAY BAY



THQ NOS LLEVÓ A VER EL EMOCIONANTE U.S.
OPEN DE MOTOCROSS EN EL MGM GRAND



VIAJAMOS A LAS VEGAS CON THQ

PASAMOS UNA SEMANA EN LA CIUDAD DEL
PECADO, CORTESÍA DE THQ, DONDE JUGAMOS
A DOS DE SUS FUTUROS LANZAMIENTOS

● Aunque nos sobran motivos para via-
jar hasta Las Vegas, en esta ocasión
fuimos con el objetivo de ver, en exclusiva,
dos títulos que aparecerán en nuestro país
durante los primeros meses de 2008: **MX Vs
ATV: Untamed** y **Frontlines: Fuel of War**.

Nuestra estancia en La Ciudad del Pecado ha
dado para mucho más que para ver los dos jue-
gos mencionados; THQ, con el objetivo de acer-
carnos al mundo del motor que se muestra en **MX
Vs ATV**, nos llevó a ver el U.S. Open de Motocross
y fuimos hasta el desierto de Nevada para montar

en buggies y ATV's. No entraremos en detalles,
solo diremos que además de casinos y hoteles,
en Las Vegas también hay hospitales...

Y para experimentar la sensación de disparar
un arma de fuego, **Sam Forrest**, jefe de prensa
de THQ y viejo conocido de algunos miembros de
la redacción, nos llevó hasta la armería *Gun Store*
en Tropicana.

Damos las gracias a todos los responsables
de prensa de THQ, en especial a **Ana Calleja** y a
Sam, por uno de los mejores *press trips* que somos
capaces de recordar.





JUGUETES MORTALES
UNA CLASE DE SOLDADO
PERMITE EL USO DE
DRONES PARA ESPIAR
O ATACAR AL ENEMIGO.



VEHÍCULOS El uso de los diferentes vehículos del juego será tan importante como la compenetración entre los diferentes miembros de un mismo equipo.



PS3/XBOX 360



FRONTLINES: FUEL OF WAR

AUTÉNTICOS VETERANOS DEL GÉNERO SHOOTER DAN FORMA A UN FUTURISTA TÍTULO EN EL QUE PRIMA EL JUEGO EN EQUIPO Y, POR ENCIMA DE TODO, EL EFICIENTE USO DE TODO TIPO DE VEHÍCULOS.

Kaos Studios, formado, entre otros, por ex-componentes de **DICE** y responsables de títulos como *Battlefield 2* y alguna que otra versión de *Doom 3* y *Medal of Honor*, firman un shooter ambientado en el futuro cuyo desarrollo mezcla magistralmente la acción a pie y a bordo de todo tipo de vehículos.

El título de **Kaos** está ambientado en un hipotético futuro no muy lejano, en el que las reservas de petróleo están a punto de agotarse, por lo que las principales potencias mundiales despliegan sus ejércitos y su potencial armamentístico para hacerse con los últimos bariles del denominado oro negro. El desarrollo del título, tanto a lo largo de su Modo Historia como en los diferentes escenarios del multi-

jugador [on-line y off-line, para un máximo de 32 jugadores] resulta muy similar al del original *Onslaught* presentado hace en la saga *Unreal Tournament*. En él, nuestra tarea será defender nuestras bases mientras invadimos las enemigas, ya sea a pie, por tierra (tanques, carros blindados...) o por aire (helicópteros, cazas...); en la piel de diferentes tipos de soldados (ingeniero, francotirador...); haciendo uso de drones y hasta dirigiendo ataques de diferentes tipos. Cuando conquistemos una base enemiga tendremos acceso a las bases colindantes.

El control de cada una de los vehículos del juego resulta extremadamente intuitivo y la transición entre unos y otros es de lo más simple y directa; como ejemplo, basta decir que, si pilotamos un helicóptero o un caza y somos alcanzados o abandonamos el vehículo en pleno vuelo, nuestro soldado utilizará automáticamente un paracaídas para salir ileso y continuar la batalla.

La libertad de acción, la compenetración entre diferentes miembros de un mismo bando y el original sistema utilizado para controlar intuitivamente más de una docena de vehículos son las principales bazas de un shooter que mostrará su mejor cara a través de su Modo Multijugador on-line. Aunque aún tendremos que esperar hasta el próximo mes de abril para disfrutar de **Frontlines: Fuel of War** en nuestro país. ●

EL USO DE VEHÍCULOS, EL JUEGO EN EQUIPO Y SU MODO DE JUEGO ON-LINE SON SUS PRINCIPALES BAZAS



PS3/XBOX 360/
PS2/PSP/WII/
NINTENDO DS

MX VS. ATV: UNTAMED

LA SAGA DE CONDUCCIÓN QUE ENFRENTA A LOS MÁS VARIOPINTOS VEHÍCULOS LLEGARÁ A LA NUEVA GENERACIÓN CON TODO TIPO DE NOVEDADES Y MEJORAS; QUE TIEMBLE EL GRAN MOTORSTORM.

Los peceros más jugones aún recordarán con nostalgia el título *Motocross Madness*; su libertad de movimientos y su rompedor motor físico le granjearon un nombre entre el, por aquel entonces, variopinto catálogo lúdico de PC y sirvió a sus creadores, **Rainbow Studios**, para darse a conocer y demostrar su valía ante un público que no estaba muy acostumbrado a la calidad en los títulos de conducción.

Nueve años después y con cinco títulos de conducción a sus espaldas, **Rainbow** irrumpe en la nueva generación con la nueva entrega

de *Mx vs ATV*, en la que se dan cita hasta ocho diferentes vehículos *off-road* para participar en todo tipo de pruebas imaginables. Junto a los *quads* y las motos de motocross que se enfrentan en el título del juego, podremos controlar *buggies*, mini-motos, camiones, 4x4...

La variedad no llegará únicamente en lo que a vehículos respecta, ya que *Untamed* incluirá un grandísimo abanico de opciones de juego, que van desde una mezcla de todos los tipos de carreras, el X-Cross Tournament, hasta la participación de forma individual en carreras

de enduro, torneos de *freestyle* (en el que tendremos que dar rienda suelta a nuestra imaginación para representar hasta 50 acrobacias diferentes), *opencross* (que pondrá a prueba a todo tipo de vehículos en los más complejos circuitos naturales, al más puro estilo *MotorStorm*)... incluso podremos personalizar el aspecto y el comportamiento de cada uno de nuestros vehículos con más de cien componentes licenciados.

Como era de esperar, el juego incluirá un Modo de juego *on-line* para un máximo de doce jugadores en el caso de las versiones para **PS3** y **Xbox 360**, ambas creadas directamente por **Rainbow Studios**. *Incinerator* ha hecho lo propio con las versiones para **PS2** y **Wii**, haciendo especial hincapié en las infinitas posibilidades de control de la consola de **Nintendo**, pero conservando en ambas el espíritu de la saga. A las portátiles, **DS** y **PSP**, llegará una versión con un desarrollo basado en rápidas carreras y minijuegos de mano de Tantalus.

Tendremos que esperar hasta marzo de 2008 para dar rienda suelta a nuestros más competitivos instintos todo-terreno.





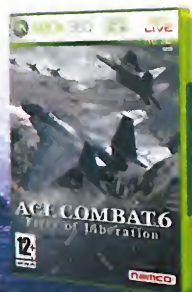
Rompe la barrera del sonido
y elévate 360 grados cruzando
el cielo y viviendo el auténtico
drama de los combates aéreos
en un escenario sin precedentes

ACE COMBATTM 6

Fires of Liberation

¡SOLO PUEDE QUEDAR UNO!

EL SIMULADOR DE VUELO ARCADE NÚMERO 1 DISPONIBLE YA EN XBOX 360



www.acecombat.eu



VIVE LA MEJOR EXPERIENCIA
DE VUELO CON LA DEMO
EN XBOX LIVE ¡YA!

namco





DR. BOIFFARD

TURNING POINT FALL OF LIBERTY

¿CÓMO PUEDE UN JUEGO DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL SORPRENDER A ESTAS ALTURAS? MUY FÁCIL: REESCRIBIENDO LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL.

● Para qué vamos a engañarnos: por mucha tirria que les tengan a los franceses, a los yanquis les pone como una moto *La Résistance*, y **Turning Point: Fall of Liberty** es la prueba irrefutable de ello. Sí, gracias a ellos se venció a Hitler. Sin su intervención, la mayor guerra que ha visto jamás el hombre hubiera ido por otros derroteros muy siniestros. Pero por muchos miles de muertos que los americanos pongan encima de la mesa, al final, los que crean leyenda sin necesidad de exageradas épicas belicistas son los civiles que combatieron valientemente al nazismo en su propia casa. **Turning Point: Fall of Liberty** abraza esa premisa, y aprovechando el desgaste que tiene la II Guerra Mundial en el género, nos sitúa en una línea histórica alternativa en la que los

nazis nunca fueron derrotados en Europa. Y en la que el III Reich acaba extendiendo su régimen de terror al otro lado del charco.

Acción vertical

La puesta en escena del título de Atari es un espectáculo visual digno de alabanza, tan simple como denso. Nuestro alter-ego, (un obrero de la construcción que bien podría ser el progenitor de John McClane) observa atónito el brutal ataque aéreo de los nazis sobre Nueva York, desde su puesto en un rascacielos a medio construir. Es en las alturas, entre los mastodónticos edificios cayendo bajo las bombas -buscando sin tapujos elevar el trauma del 11 de Septiembre a la enésima potencia- donde comienza la acción. Una de las más gratas sor-

presas que hemos visto en la beta de **Turning Point** a la que hemos tenido acceso es precisamente el intento de explotar la verticalidad de la ciudad de los rascacielos, valiéndose para ello de una vista en tercera persona para subir por las escaleras y colgarse de las vigas. Es algo que no revolucionará el género, pero que aporta un pequeño soplo de aire fresco y que ayuda notablemente a dotar al juego de su propia alma.

Pero si algo hace de **Turning Point** un título gratamente apetitoso es, sobre todo, su argumento. La historia comienza en Nueva York, pasa por Washington D.C. y concluye en Londres. Cada una de las tres ciudades tiene un diseño y una narrativa propias, siendo a la vez coherentes con el desarrollo argumental. El nivel inicial de Nueva York trata de transmitir, tanto a través del desarrollo como del escenario, la sensación de invasión sorpresa. Por el contrario, el nivel de Londres, al que tuvimos acceso en exclusiva, tiene una ambientación mucho más tétrica y un diseño laberíntico, lo que refuerza nuestra situación de infiltrado en la boca del lobo, en cuyas manos está el destino del mundo libre.

No os voy a engañar: los gráficos de la beta necesitan un repaso considerable a los detalles y a las texturas. Pero a rasgos generales,

EXCLUSIVA
xtreme

■ FECHA PREVISTA
DE SALIDA FEBRERO 2008

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

XBOX 360 • PS3

GÉNERO WWII PASADA DE ROSCA
PAÍS EE.UU.
COMPAÑÍA CODEMASTERS
DESARROLLADOR SPARK UNLIMITED
ONLINE SÍ
WEBES.CODEMASTERS.COM/TURNINGPOINT/INDEX.PHP

EN CINCO LINEAS

Aparentemente imposible mezcla de Segunda Guerra Mundial y gameplay con frescura.

QUÉ CUENTA

La admiración de los norteamericanos por la Resistencia Francesa, escondida inevitablemente tras una fantástica línea histórica donde son ellos los invadidos.

SI FUERA
UN SÍMBOLO
SERÍA
LA CRUZ DE
LORRAINE



LOS CREADORES

SPARK UNLIMITED
Fundado por miembros desarrolladores del primer Medal of Honor, el estudio californiano fue responsable también de la conversión consola de PS2 y Xbox de Call of Duty: Finest Hour. La experiencia con juegos de la Segunda Guerra Mundial les sale por las orejas.



DESTRUCCION SE PUEDE
RESPIRAR CIERTO TRAUMA
DEL 11-S EN LOS NIVELES DE
NUEVA YORK



EL SIGILO Y LA ASTUCIA

Aparte de los elementos de plataformas en las ruinas de Nueva York, la otra característica de Turning Point que lo dota de cierto aire novedoso es el combate cuerpo a cuerpo. En lugar del clásico mamporro podremos agarrar a nuestros enemigos, matarlos de un culatazo e incluso usarlos como escudos humanos.



SPARK UNLIMITED SE DESMARCA DE LAS SAGAS CALL OF DUTY Y MEDAL OF HONOR A BASE DE PERSONALIDAD PROPIA Y ARGUMENTO JUGOSO

el apartado artístico va por buen camino: la ciudad de Nueva York desprende un delicioso aroma a años cincuenta; y el nivel en la Torre de Londres transmite una oscuridad tenebrosa, fantástica, en la que casi se puede oler la afición al esoterismo de Goebbels y los demás lunáticos del régimen nazi. Si el pulido de los gráficos, aún pendiente, luce a la altura de su Unreal Engine, el apartado visual cumplirá de sobra su cometido... aunque a los onanistas que esperan una revolución gráfica en cada título que sale al mercado les vaya a dejar fríos.

En definitiva, **Turning Point: Fall of Liberty** tiene el privilegio de ser el primer juego de la

IIGM en mucho tiempo que no desata bostezos. Nos sitúa en una línea histórica alternativa, escenario lo suficientemente jugoso como para sumergirse en él de cabo a rabo. Lo hace, además, poniéndonos en la piel de un personaje carismático, alejado radicalmente del típico soldado de personalidad plana. Aún a falta de contemplarlo en su totalidad, **Turning Point** tiene toda la pinta de poder aportar un pequeño soplo de aire fresco. Más allá de su argumento fresco y jugoso se agradece la búsqueda honesta de desmarcarse con personalidad propia de los refritos del subgénero bélico.



LUCHA MEDIEVAL Los combates tienen lugar en primera persona, con el uso de armas blancas y hechizos de todo tipo.



_GÉNERO ACCIÓN MEDIEVAL ROLERA
_COMPAÑÍA UBISOFT
_JUGADORES 1-10 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS-VOCES CASTELLANO-CASTELLANO
_WEB WWW.MIGHTANDMAGIC.COM

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC: ELEMENTS

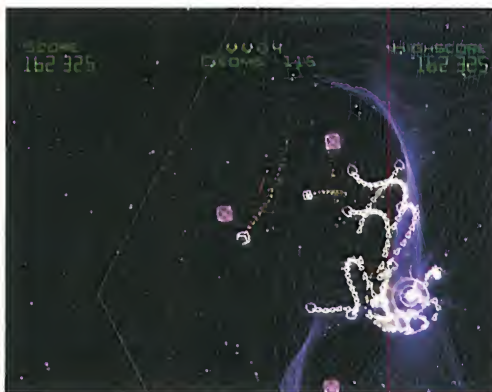
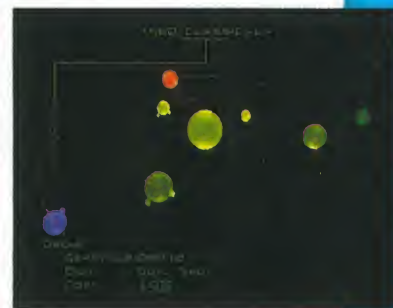
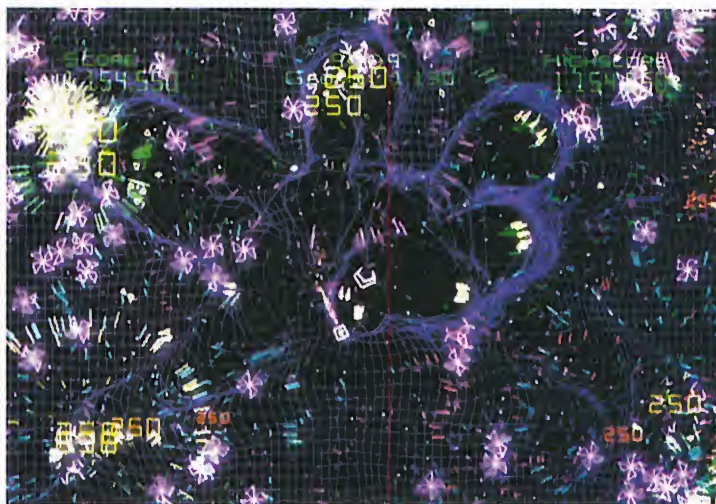
DIRECTAMENTE DESDE LOS PC, UN CURIOSO SHOOTER MEDIEVAL

● Aparecido hace algunos meses en el oscuro mundo de los juegos para compatibles, esta última encarnación de la vetusta saga *Might & Magic* (de gran recuerdo para todos los amantes de los RPG en primera persona) ha sido comparado desde el principio con el gran *Oblivion*. Y es que no hay más que ver las capturas para darse cuenta de sus similitudes. Sin embargo, estas acaban en el apartado gráfico, ya que el juego que nos ocupa, es una especie de juego de acción en primera persona con toques de rol en lo referente a la evolución de los personajes, ya que las típicas armas de fuego se transforman en espadas, varas, cuchillos y hechizos. Personajes típicos de este mundo fantástico-medieval para elegir (guerrero, mago, ladrón), la utilización del motor gráfico **Source** (el de *Half-Life 2*) y un Modo Multijugador para competir hasta diez participantes son algunas de sus bazas. **_CHIARAFAN**

GEOMETRY WARS: GALAXIES

¿CÓMO ADAPTAR UN ARCADE DE DOBLE STICK... AL WIIMOTE?

● Lo reconocemos sin ningún tipo de reparo: nos vuelve locos *Geometry Wars*. Desde su presuntuoso título (redondeado con ese *Retro Evolved* de 360) a su mecánica, nada original pero pulidísima y deliciosa. Éramos fans en los tiempos de su aparición como huevo de Pascua en *Project Gotham Racing 2*, y más aún con su demoladora encarnación en HD como juego descargable para **Live Arcade**. Ahora, **Kuju Entertainment** (desarrolladores de *Nucleus* para PS3, y si eso no es una extraordinaria carta de presentación, no sé qué puede serlo) ha mantenido intacto el *gameplay* del original. Es decir, sobrevivir el mayor tiempo posible en una de esas desoladoras galaxias hiperoscuras en las que brillan sólo abstractas formas geométricas que recuerdan vagamente a naves espaciales. Entre los extras, el doble de enemigos y 64 galaxias para explorar. ¿Suficiente para justificar un precio de juego completo? El mes que viene, si hemos conseguido despegarnos del wiimote, os lo contamos. **_JOHN TONES**



_GÉNERO SHMUP ESENCIAL
_COMPAÑÍA SIERRA
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_WEB WWW.GEOMETRYWARS-GALAXIES.COM

BORDES GALÁCTICOS
Vuelve la deliciosa abstracción de una galaxia con paredes.

SUPER MARIO GALAXY

TM



Una aventura infinita en el espacio



Lánzate con Mario y tu Mando de Wii al espacio exterior. Explora el universo, prueba saltos que desafían la ley de la gravedad, utiliza trajes especiales... ¡y comparte esta nueva aventura épica 3D con un amigo! Así, mientras uno dispara estrellas y detiene a los enemigos, el otro podrá ayudar a Mario a salvar a la Princesa Peach. Con Super Mario Galaxy, Mario ha vuelto ¡y está mejor que nunca!



Wii
move you



www.wii.com

© 2007 Nintendo. TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



ANÁLISIS



BELLÍSIMAS
IMÁGENES ALGUNOS
DE LOS MOMENTOS MÁS
ÍNTIMOS DE GALAXY
SON DE UNA
PLASTICIDAD
INDESCRIPCIÓN

EL HOMBRE ELEFANTE

SUPER MARIO GALAXY

SI EN ALGÚN MOMENTO
HEMOS PODIDO DUDAR,
GALAXY NOS DEVUELVE LA
FE: MARIO ES EL JUEGO

● *Super Mario* equivale en el mundo del videojuego a mucho más que un simple icono cultural o una franquicia asociada a una plataforma. Mario, a lo largo de los años y por méritos propios, ha sabido reinventarse, y su relevancia e influencia para el sector es equivalente a la ejercida por el monolito negro para el ser humano en 2001: *Una Odisea en el Espacio*. Un punto de inflexión a estudiar.

Más allá de la innovación

Soy el primero en admitir que tras la presentación oficial de *Wii*, creí a pies juntillas que la revolución propuesta por *Nintendo* estaría perfectamente ejemplificada en el nuevo juego de Mario. Nada más lejos de la realidad: como reivindicaré a lo largo del análisis, *Super Mario Galaxy* es un juego sublime, pero lejos de la simbiosis alcanzada entre *Nintendo 64*

y *Super Mario 64*, donde juego y plataforma fueron pensados irremediablemente el uno para el otro, sin prórrogas ni concesiones.

Ante todo, que no quede ninguna duda. *Super Mario Galaxy* es todo un ejercicio de madurez y calidad por parte de *Nintendo*. Un juego que ejemplifica a la perfección los estándares de la compañía paralelos a *Wii*: si la consola busca una nueva interfaz, simplicidad y nuevos jugadores, *Super Mario Galaxy* muestra el oficio, imaginación y escala de producción clásica de la compañía. Porque hasta que no controlemos a Mario por la galaxia no podremos apreciar la astronómica revolución que supone la gravedad en el videojuego, elemento hasta ahora desaprovechado. *Nintendo* ha demostrado conocer como nadie el lenguaje del videojuego durante casi tres décadas: introducciones cortas y concisas, donde los objetivos queden bien claros desde el primer momento, y las menores interrupciones posibles para disfrutar cuanto antes, con nuestro avatar, del entorno y sus posibilidades.

En el primer planeta que visitaremos, un excelso tutorial cuya dificultad irá en concordante *crescendo*, tendremos que, simplemente, mover a nuestro personaje por un precioso escenario. Es un entorno que se aleja radicalmente de cualquier otro título similar, y obliga al jugador a comprender la nueva perspectiva de juego. El control, de este modo, evita el conflicto con nosotros desde el primer momento, siendo preciso y accesible, aunque no será hasta unas horas de juego donde podamos manejar a Mario como lo que es: la perfecta representación del dinamismo en los videojuegos.

El movimiento de giro, la gran novedad respecto al control, exige un *timing* muy preciso que, si no logramos dominar, nos dejará vendidos ante los enemigos, lo que evita el uso egoísta del ataque. El uso del puntero crea un segundo personaje inconsciente, con el que podremos recoger fragmentos de estrella y lanzarlos como proyectiles. Aunque al principio parezca un estorbo, terminará siendo un arma de incalculable valor.





SUPER MARIO GALAXY

3+

Wii



GÉNERO PLATAFORMAS GALÁCTICAS
PAÍS JAPÓN · COMPAÑIA NINTENDO
DESARROLLADOR EAD TOKYO
DISTRIBUYE NINTENDO
JUGADORES 2 · ON-LINE NO
TEXTOS CASTELLANO
WEB WWW.NINTENDO.ES

RECOMPENSA Si conseguir las estrellas creéis que es complicado, las maniestrellas os harán sudar.



EL FRIKIPULPO Uno de los enemigos finales más bestiales de todo el juego. El frikipulpo recordará a los nintenderos más fanáticos los enfrentamientos contra Ganon fantasma en OoT.



Revolución espacial

Pero en el fondo, todas estas características son propuestas de calidad como las que ha firmado la franquicia en sus más de veinte años de historia. Donde **Super Mario Galaxy** dinamita metafóricamente el género es al perder el miedo al salto al vacío, buscando una abstracción constructiva. El hecho de enviar a Mario al espacio no es baladí: en el onírico mundo donde se desarrolla la acción de **Super Mario Galaxy** hay opción a todo tipo de pesadillas con formato de plataformas imposibles, planetas que cambiarán nuestro punto de gravedad y fantasías visuales como esferas gigantes de agua flotando por el espacio. Un prodigio técnico donde no me gustaría extenderme, aunque no hay duda de que es digno de mención: **Super Mario Galaxy** luce como ningún otro juego de **Wii** ha lucido hasta ahora. Toda una evolución de los estandartes visuales de

la consola, a divinos 60 cuadros por segundo, pero eso sí, apoyado continuamente en una dirección artística excelsa. Parece que **Nintendo** no se ha ahorrado ninguna de sus bazas y ha cargado este disco con toda la calidad y originalidad con la que solía firmar sus obras maestras. Toda la producción del título está un nivel que brilla por encima de cualquier juego de **Wii**, incluyendo su magnífica BSO, que por primera vez está orquestada, dignificando la saga con tremendas versiones de los temas clásicos y aumentando el número de melodías inolvidables del universo Mario con nuevas composiciones.

La dinámica de los Marios en tres dimensiones sigue en **Super Mario Galaxy**, pero como no, amplificada y magnificada. Desde que la franquicia se abrió a la tridimensionalidad también perdió cierto grado de pureza platónica. Saltar ya no era tan importante como

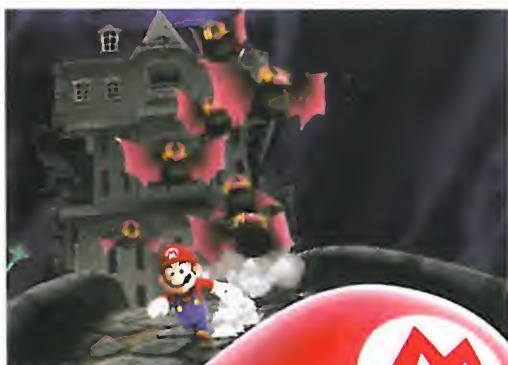
SUPER MARIO GALAXY REUNE TODAS LAS CARACTERÍSTICAS QUE HAN HECHO TRIUNFAR A MARIO, PERO LAS ELEVA A UNA ESCALA INSÓLITA

explorar, elemento verdaderamente indispensable, ya que finalizar las fases no era el objetivo clave: lo realmente crucial era encontrar las estrellas por los escenarios. El conflicto entre exploración o plataformas puras está muy diluido en este **Galaxy**, ya que el propio concepto de planetas herméticos, independientes y de diferentes tamaños, creará la necesidad de explorarlos de una forma natural y, por otra parte, los obstáculos obligarán al jugador a esmerarse más que nunca en superarlos. Las populares fases retro de **Super Mario Sunshine** (título, por otra parte, muy reivindicado- ☺

DIFICULTAD
ESCALADA UNA DE
LAS CARACTERÍSTICAS
MÁS AGRADECIDAS DE
SMG ES SU DIFICULTAD,
ESTUDIADA PARA TODOS
LOS PÚBLICOS.



PERSPECTIVA IMPOSIBLE Gran parte del encanto plástico y jugable de este Super Mario Galaxy es el continuo cambio de perspectivas que sufre el jugador. Una delicia visual y un nuevo concepto de plataformas, innovación dos en uno.



EL ASPECTO VISUAL DE GALAXY ESTÁ A LUSTROS LUZ DE CUALQUIER OTRO TÍTULO DE WII

ble) vuelven aquí, pero integradas perfectamente en el desarrollo y aspecto artístico del juego. *Super Mario Galaxy*, al no ceñirse a un desarrollo estético lineal, permite pasar de jardines preciosistas a manzanas gigantes o simples paisajes cubistas. El momento más desconcertante, sin duda alguna, es cuando de un plumazo pasamos de atravesar lo que parecen complejas plataformas en tres dimensiones a un desarrollo clásico bidimensional. Una auténtica bocanada de nostalgia y punto de reflexión.

Divagaciones en el desarrollo

El juego, sin embargo, está lleno de pruebas independientes al desarrollo principal. Algunas, muy interesantes, que utilizan el wiimote de forma más acentuada. Lejos de ser simples añadidos, son pruebas que no rompen el ritmo de juego y dan una pequeña inyección de variedad al conjunto global, aunque son menudencias ante la complejidad de la obra principal.

Una sensación similar nos dejan los populares trajes, que lejos de ser un punto de giro

en lo jugable, son más anecdóticos y puntuales de lo esperado. Donde estas nuevas facultades destacan (especialmente el Mario Abeja o el Mario Muelle, este último francamente divertido) es en recuperar un poco el humor que siempre ha destilado la saga. Es el encanto e inocencia que nos atrapó en la infancia y probablemente atrape a las nuevas generaciones.

El Modo Cooperativo a dos jugadores es muy superficial y no tiene mayor relevancia que tener entretenido al compañero de sofá, ya que a cualquier jugador experto, el lanzar estrellas y bloquear enemigos con el puntero del wiimote le resultará poco estimulante.

En esta ocasión, el observatorio al estilo del castillo en *Super Mario 64* es un planetario donde tendremos acceso a los diferentes planetas. No llega a los niveles de encanto y carisma del hogar de la Princesa, pero como mero salón de tránsito es cómodo y accesible.

El abanico de niveles es el más metamórfico y rico que ha proporcionado la saga en toda su historia. El esquema de estrellas está concienzudamente equilibrado tanto para los jugadores *hardcore* como para los patosos. Algunas estrellas pueden parecer regalos, pero su misión es más simplificar el camino a los jugadores torpes que enfurecer a los adictos. Otras, mientras tanto, especialmente aquellas a las que tendremos acceso una vez fina-





EN TRES DISFRACES



MARIO ABEJA Su aspecto desborda el concepto cute propio de la saga_



MARIO BOO Todo un guiño para los fans, aunque su uso es muy puntual_



MARIO HIELO Nos permitirá caminar sobre las aguas cual Jesucristo_

VUELVE MARIO POCOS VIDEOJUEGOS
PUEDEN PRESUMIR DE PARALIZAR EL SECTOR CON CADA NUEVA ENTREGA. MARIO REGRESA COMO SE MERECE_



lizado el título (aproximadamente 60 estrellas) son sólo aptas para perseverantes y robots de pulso perfecto.

Algunos niveles sólo estarán disponibles en determinadas ocasiones, lo que obliga al jugador a moverse por las diferentes galaxías de forma dinámica, eliminando la posibilidad de completar el juego de forma lineal. Este tipo de pruebas son revisitaciones de niveles ya completados en los que, debido a la aproximación de ciertos cometas, las leyes físicas son sensiblemente distintas: en algunas tendremos que conseguir cien monedas púrpura repartidas por el nivel, terminar la fase en modo contrareloj, superar una carrera contra un alter ego o vencer al boss de turno con un sólo punto de vida. Esta prueba es muy interesante, ya que vuelve a demostrar la calidad de la compañía a la hora de hacer estimulantes combates finales. En **Super Mario Galaxy**, aparte de seguir siendo vibrantes, intuitivos y con mecánicas perfectamente definidas, siguen resultando terriblemente divertidos.

Conflictos espaciales

Si nos centramos en la evolución de Mario como personaje, hay una característica que parece haber sido relegada hasta el olvido: eliminar a los enemigos mediante el uso del salto ha pasado a un segundo plano gracias al nuevo golpe de giro. Este nuevo planteamiento no es gratuito, estoy seguro de que a **Nintendo** le ha



costado horrores tomar esta decisión. Desde luego, el salto en tres dimensiones es mucho menos preciso que en un desarrollo bidimensional, más aún teniendo en cuenta los nuevos entornos esféricos, mucho más complejos y espacialmente menos abarcables. Esta sustitución tiene premio para los románticos, ya que eliminando a los enemigos de la forma clásica obtendremos monedas, las cuales nos proporcionarán vida, mediante que de la forma sencilla seremos recompensados con trozos de estrella, la nueva moneda de cambio en el universo de **Super Mario Galaxy**.

No voy a entrar a trapo en el continuo debate sobre si los Marios han muerto en su salto hacia la tridimensionalidad. No me parece ético menospreciar la evolución del videojuego de esa manera. **Super Mario Galaxy** ahonda en el concepto de plataformas puras muchísimo más que algunas de

las vacas sagradas, intocables debido al paso del tiempo. Niveles cercanos al final del título como la galaxia compuesta de juguetes son todo un ejemplo de madurez en el género, desgraciadamente maltratado por un reducido grupo de sectáreos.

Obra magnífica

En el fondo, es difícil resaltar las cualidades de este **Super Mario Galaxy** para **Wii** sin buscar reminiscencias o comparaciones, pero difícilmente se puede aplaudir más a un juego como éste si afirmamos que ante las obligatorias comparaciones no saldrá escaldado ni tan siquiera ante los títulos incunables de la longeva serie.

CADA PLANETA SERÁ MÁS BELLO Y COMPLEJO QUE EL ANTERIOR

LOS 10 MEJORES GUIÑOS

ENTERNECERÁN HASTA AL MÁS RUDO

1. BARCOS VOLADORES.

Ya en la introducción quedará patente la influencia de SMB3, con la vuelta de los navíos.



2. FLORO PIRAÑA.

Uno de los enemigos más exportados de Mario Sunshine vuelve con nuevos aires.



3. HIJOS EN EL FRENTE DE COMBATE.

Bowser no duda en enviar a sus hijos a la guerra, como hizo en SMB3.



4. RAYING.

Vuelven en formato de mini-juego las carreras de Sunshine, que gracias al wiimote ganan profundidad.



6. PINGÜINOS EN EL ESPACIO.

En Galaxy descubriremos que los entrañables pingüinos de SM64 tienen colonias.



7. CONEJOS Y MÁS CONEJOS.

Los odiosos conejos de SM64 nos enseñarán a jugar en la toma de contacto.



8. GUIÑOS MUSICALES.

Como no, plagado de ellos, aunque el más raro es la remasterización de un tema de Super Mario Land.



9. JUNGLE BEAT.

También hay guiños al anterior título de Nintendo Tokyo para GC, como el extraño uso de los dientes de león.



10. PRINCESA GENEROSA.

La eterna raptada nos enviará cartas con vidas de vez en cuando, como en SMB3.



LUCHA LEGENDARIA
LOS COMBATES CONTRA
BOWSER SON MÁS
ÉPICOS QUE NUNCA



CONSEGUIR LAS 120 ESTRELLAS ES UN RETO SÓLO PARA EXPERTOS EN LA SAGA. ESTÁIS TODOS ADVERTIDOS

EN EL FONDO, NOS GUSTA Rescatar a la princesa es sinónimo de vicio en bucle.



Completar la aventura puede llevar unas quince horas (con unas 60 estrellas podremos acceder al enfrentamiento contra Bowser), pero desentrañar el cubo de Rubik de Nintendo al completo, las 120 estrellas, es sólo un reto digno de los más fieles al fontanero. Nintendo ha firmado un juego que podría competir por el título de mejor juego de su historia. Este macrohomenaje a la franquicia es también una seria reflexión sobre el mercado del videojuego.

Esquivando todo tipo de críticas perniciosas y fuera de lugar, Wii tiene en su catálogo uno

de los juegos de mayor calidad de una generación de consolas en la que parecía que Wii, para regocijo de sus detractores, no jugaba ningún papel.

Super Mario Galaxy conserva todas las facultades que han hecho grande a Mario, pero supera la simple autorreferencia continua para volver a escribir el camino a seguir en este género, tan en decadencia y lastrado a un continuo segundo plano. Un homenaje a la perseverancia y paciencia de los jugadores habituales de la franquicia, un lujo para los nuevos jugadores y una bocanada de aire fresco para la industria del videojuego en general. La historia del medio recibe una nueva página.

CONCLUYENDO

Super Mario Galaxy ha logrado contentar hasta al fanático más histérico. Nintendo Tokyo firma el mejor juego de Nintendo en los últimos tiempos, por lo que poco más hay que añadir. Una de las joyas de la década.

GRÁFICOS

9,4

SONIDO

9,5

JUGABILIDAD

9,7

DURACIÓN

9,0

Wii

GLOBAL

9,6

12+

www.pegi.info

playstation.com

eyeofjudgment.com



THE EYE OF JUDGMENT™ © 2009 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. All other trademarks are the property of their respective owners.

THE EYE OF JUDGMENT™

Tus cartas tienen el poder y con PlayStation Eye vas a utilizarlo. Planea tu estrategia, espera el momento y ataca cuando menos se lo esperen. Vas a alucinar viendo como luchan las criaturas delante de tus ojos en una increíble batalla en 3D. Con The Eye of Judgment el poder está en tus ojos.

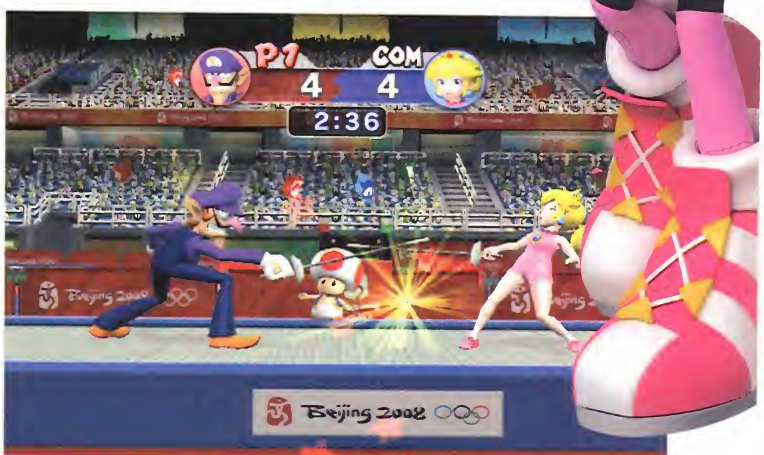
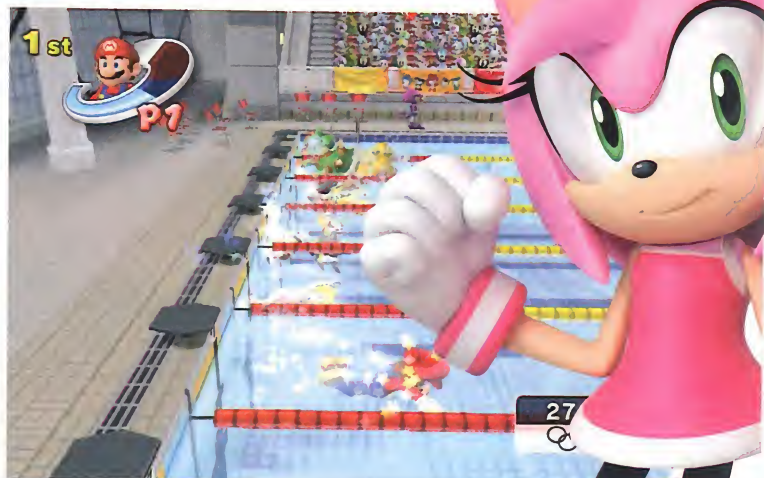


Amplía tu colección The Eye of Judgment con las barajas y packs de apoyo adicionales.



This is living

PLAYSTATION 3



_NEMESIS

MARIO & SONIC EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS

DOS ANTIGUOS RIVALES SE UNEN BAJO EL PARAGUAS DEL OLIMPISMO EN UNA DE LAS JUGADAS COMERCIALES MÁS SAGACES QUE SE RECUERDAN EN LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS

No queremos ir de cínicos: simplemente habría que ser estúpido para despreciar el descomunal valor comercial que tiene juntar, por primera vez, a Mario y Sonic (hace años, rivales encarnizados desde sus respectivas plataformas), y más aun hacerlo en el marco de los inminentes Juegos Olímpicos de Pekín 2008. Nintendo ha prestado a sus personajes y Sega se ha ocupado del resto. Parte del equipo que hizo posible en su día *Decathlete* (tanto en recreativa como en la adaptación a Dreamcast) se puso a trabajar junto al *Sonic Team* para recrear las 20 pruebas que componen esta producción para Wii, en la que junto a pruebas clásicas del olimpismo como los 100 Metros Vallas, podremos encontrar otras de corte fantástico, todas ellas destinadas a provocar risas y piques entre los cuatro jugadores.

Desde los lejanos tiempos del *Track & Field* de Konami o el *Summer Games* de Epyx, olim-

pismo y enfrentamientos multijugador siempre han sido una combinación insuperable. Si en los años ochenta destrozabas botones de teclado y joysticks, ahora será tu propio cuerpo lo que acabe para el arrastre, ya que cada prueba exige un uso diferente, y en algunos casos agotador, del wiimote y el nunchaku. Y algunas competiciones, como la natación, reclaman hasta cuatro diferentes formas de mover los mandos, dependiendo del personaje elegido.

Teniendo en cuenta la popularidad (y los destrozos en los salones) que han provocado las pruebas de *Wii Sports*, no puedo ni imaginar la que se va a liar cuando cuatro adultos se pongan a sacudir los brazos como posesos, buscando llegar primero a la meta o batir ese dichoso record del vecino del quinto. El multijugador es sin lugar a dudas el gran atractivo que tiene *Mario & Sonic En los Juegos Olímpicos*

porque, sinceramente, jugar a algo así en solitario, no tiene demasiado sentido salvo el de quemar calorías sentado en el sofá, sin necesidad de condenar nuestra alma en el intento. Y ya sabeis a que me refiero, cochinos.

Pero si tu única opción es jugar en solitario (por ser un huracán, tener una familia con brazos de arcilla, etc), tampoco desesperes. Sega ha incluido un Modo Desafío y los divertidos minijuegos de Galería, en el que tu habilidad será recompensada con chascarrillos y anécdotas sobre los Juegos Olímpicos.

El gran repertorio de pruebas, unido a la variedad de personajes (incluido tu propio Mii) logran dotar al juego de gran longevidad. Eso siempre que si volvemos a repetir, se disfrute en compañía de otros. Jugando solo se acorta bastante la diversión.

Además, *Mario & Sonic En los JJ.OO.* añade un atractivo extra para los fans del retro y los mitómanos, ya que además de los atletas a seleccionar (que van desde Tails a Bowser, de Peach a Knuckles), el estadio está plagado de personajes secundarios de ambos universos. Desde Chaotix ejerciendo de juez en jabalina a Lakitu midiendo, desde su nube, el salto de longitud.



MARIO & SONIC EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS

3+

WII



GÉNERO OLIMPISMO CON OLOR A MASCOTA SUDADA
 _PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA SEGA
 _DESARROLLADOR SONIC TEAM/SEGA
 _DISTRIBUYE SEGA _JUGADORES 1-4
 _ON-LINE NO
 _TEXTOS CASTELLANO _VOCES CASTELLANO/INGLÉS
 _WEB MARIOANDSONIC.SEGA-EUROPE.COM/ES/



CONCLUYENDO

El juego que enterrará para siempre a Wii Sports. Mario & Sonic En los JJ.OO. lleva los piques y el machaqueo de botones del olimpismo videojueguil al Universo Wii, lo que conlleva dos cosas: mucha diversión y un tremendo dolor de brazos.

GRÁFICOS

8,4

SONIDO

8,2

JUGABILIDAD

8,8

DURACIÓN

8,6

WII

GLOBAL

8,5



Movistar emoción, juega a lo que quieras.



MOTOGP



FUERZA



BEOWULF



CRASH



PRINCE



GOW



NITRO



SPYRO

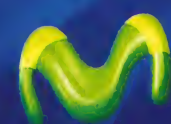
Entra en emoción > Juegos
 o envía gratis un ✉ con el código
 del juego al 404. (Ejemplo: FUERZA al 404)



Envía
 ✉ BIDI al 404.
 Descarga la aplicación
 y captúralo.

Envío y recepción gratuitos del mensaje. Coste de navegación: 50 cent/sesión 10 min (58 cent. IVA incluido). Más info en movistar.es
 Crash: Lucha de Titanes © 2007 Sierra Entertainment, Inc. Spyro: La Noche Eterna © 2007 Universal Interactive, Inc. Todos los derechos reservados. Publicados por Vivendi Games Mobile. Star Wars: El Imperio Contraataca y MotoGP 07 © 2007 THQ Wireless © 2007 Lucasfilm Ltd. & TM. © 2007 Dorna Sports, S.L. All rights reserved. Prince of Persia y Beowulf: TM Paramount Pictures. © 2007 Warner Bros. Ent., Shangri-La Ent. LLC y Paramount Pictures. Todos los derechos Reservados.

Telefónica

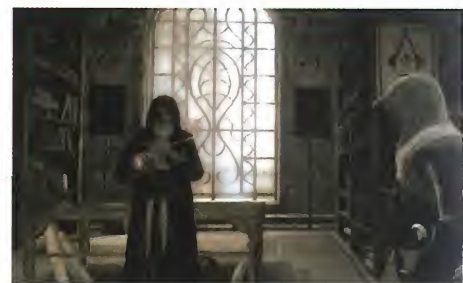


movistar

www.movistar.es



LA CATEDRAL. UNA DE LAS ASCENSIONES MÁS VISTOSAS Y ELABORADAS DEL JUEGO ES LA SUBIDA A LA CATEDRAL DE ACRE.



AL MUALIM El Maestro de Asesinos dirigirá tus acciones desde su fortaleza en Masyaf.



CIUDADES Cada vez que Altair llega a una de las ciudades, se encontrará con una espectacular vista de sus calles y edificios.

LEOLO

ASSASSIN'S CREED

UBISOFT NOS REGALA UN FASCINANTE VIAJE EN EL TIEMPO EN UNO DE LOS JUEGOS QUE MÁS EXPECTACIÓN HA GENERADO PARA LA NEXT-GEN. ¿SERÁ ESTE HYPE LO QUE TODOS ESPERABAN?

Desde que tuvimos conocimiento de su desarrollo, todos habíamos hecho un hueco en nuestras estanterías para **Assassin's Creed**. Durante la larga espera se han ido sumando rumores, expectativas y la escasa información que **Ubisoft Montreal** iba pasando por debajo de la puerta. Cuando la compañía nos avisó de que la copia final del juego ya estaba en camino, no es de extrañar que el revuelo fuese instantáneo: por fin íbamos a saber si el que para muchos iba a ser el juego del año para **PlayStation 3** y **Xbox 360** se merecía semejante honor.

La primera impresión nada más arrancar la aventura en la ciudadela de Masyaf, fortaleza de los Asesinos, fue de asombro ante el despliegue gráfico que **Ubisoft Montreal** ponía a nuestra disposición. El ascenso por las callejas

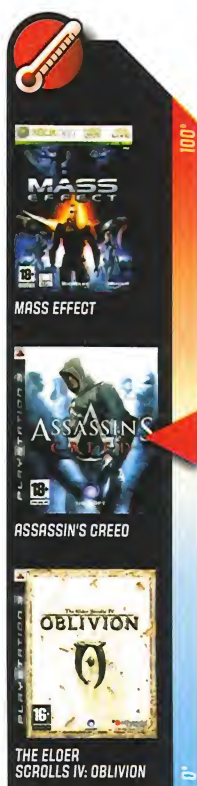
de Masyaf revelaba al final un imponente castillo que sólo era un preludio de lo que esperaba en Damasco, Jerusalén y Acre. Eso sin contar con el Reino, la extensión que une las tres ciudades, plagada de campamentos de soldados y aldeas de campesinos, y con algunas vistas realmente sobrecogedoras.

Un inicio arrollador.

Las dos primeras horas con **Assassin's Creed** fueron una delicia. Aunque el motor gráfico no es todo lo suave que cabía esperar, sobre todo en la versión de **PlayStation 3**, y las animaciones parezcan ligeramente más bruscas en **Xbox 360**, lo que estábamos viendo en pantalla era como para frotarse los ojos. Todo lo que **Ubisoft** había prometido estaba allí. Bueno... ¿todo? Quizás habían exagerado un poco.

La interacción social con los ciudadanos de Tierra Santa existe, aunque no alcanza las cotas que nuestra imaginación había soñado. Por ejemplo, es necesario dejar pulsado el botón Círculo en **PS3**, B en **360**, para abrirse paso entre la gente, sobre todo si van acarreando algo. Así evitas tirarles la mercancía y llamar la atención de los guardias. Pero después, todo se reduce a camuflarse sentándose en un banco, ocultarse en un montón de heno o los tendetes de los tejados y rezar para pasar desapercibido cobijado por un grupo de eruditos. Siempre teniendo en cuenta que el icono que señala el estado de alerta de tus perseguidores esté en amarillo. Si está en rojo no podrás esconderte en ningún sitio.

Durante estas dos primeras horas de juego también nos dimos cuenta de que el control que **Ubisoft Montreal** ha ideado para **Assassin's Creed** se escapa de lo convencional. Para saltar no tienes que esperar al momento exacto en que haya un obstáculo y apretar el botón, bastará con dejarlo apretado y Altair saltará auto-



ASSASSIN'S CREED

18+

XBOX 360 • PS3



_GÉNERO «LA PAZ A CUALQUIER PRECIO»
 _PAÍS CANADÁ _COMPAÑÍA UBISOFT
 _DESARROLLADOR UBISOFT MONTREAL
 _DISTRIBUYE UBISOFT
 _JUGADORES 1 ON-LINE NO
 _TEXTOS/VOCES CASTELLANO
 _WEB WWW.ASSASSINSCREED.COM

DAMASCO

Objetivo:
Avenencia a Jubair.



CASA DE ASESINOS

En cada ciudad hay una. Allí recibirás las órdenes pertinentes para llevar a cabo tu misión. Sólo se puede entrar por el tejado y cuando estés pasando completamente desapercibido.

ATALAYA

Hay un número determinado para cada barrio en las tres ciudades. Al subir y activar la vista de águila, en el mapa aparecerán los objetivos que puedes cumplir en la zona que se abarca desde las alturas.

INVESTIGACIÓN

En cada misión tendrás que realizar un número determinado de investigaciones, como fisgonear, interrogar, robar documentos o hablar con un informador (como en la imagen) antes de llevar a cabo el asesinato.

SALVAR A UN CIUDADANO

Ayuda a estas personas a librarse de soldados impertinentes y a cambio se activarán «vigilantes» que retendrán a tus perseguidores en la huida.

OBJETIVO DE ASESINATO

La culminación de cada nivel. Averigua todo lo que puedas sobre tu objetivo (en este caso Jubair en Damasco) para ser lo más sigiloso posible a la hora de acabar con su vida. Aunque siempre te quedará la opción de usar la fuerza bruta.



máticamente. **Ubisoft** mantiene que es una forma de llegar a más público, aunque los jugadores más habituales pueden sentirse ligeramente desorientados al principio. El futuro dirá cómo acaba dicho experimento y si otras compañías se atreven a adoptar este peculiar tipo de control en alguno de sus títulos.

Atrapado en el tiempo.

El problema surgió cuando, una vez pasadas estas dos primeras horas de juego más o menos, nos dimos cuentas de que las misiones eran un calco unas de otras, cambiando barrio y personajes. Es decir, Altair llega a una ciudad. Visita la casa de Asesinos para recabar pistas sobre su objetivo. Se sube a una atalaya para que aparezcan en el mapa las investigaciones que puede realizar. Puede hablar con un informador para llevar a cabo una misión que éste no ha cumplido, fisgonear sentado desde un banco para escuchar una conversación relevante, robar documentos que le conduzcan a su víctima o seguir a un sospechoso

para someterle a un interrogatorio. En este último caso, tendrás que partirlle la cara a un individuo para que suelte todo lo que sabe, pero cuidado, que por aquel entonces no entendían muy bien eso de poner la otra mejilla.

Continuamos, una vez hechas las investigaciones pertinentes (siempre es necesario un mínimo, ya sea de dos o tres), y puedes pasar al asesinato del personaje que te ha solicitado el Maestro de Asesinos, Al Mualim. Aunque también puedes continuar investigando para encontrar la manera de llegar hasta tu víctima sin armar apenas revuelo y que el asesinato sea más efectivo.

Ahora imagina seguir este mismo patrón, sin contar las ocasiones que tendrás que salir huyendo, en cada uno de los nueve asesinatos, y



ANÁLISIS



TODO UN CABALLERO DENTRO DE LAS ACCIONES QUE MÁS HA VENIDO ANUNCIANDO UBISOFT SOBRE EL COMPORTAMIENTO SOCIAL DE ALTAIR, EL ASESINO, ESTÁ EL APARTAR DE SU CAMINO A LOS VIANDANTES PARA EVITAR SEA DESCUBIERTO POR GUARDIAS Y SOLDADOS



TEMPLARIOS Entre las misiones secundarias que pone a tu disposición el juego, está la de liquidar a 60 templarios distribuidos por el inmenso mapeado de Assassin's Creed, que alertarán de tu presencia sin dudar.



LA HERMANDAD SECRETA

Altair tiene que asesinar a nueve personajes claves en la Tercera Cruzada. Antes de que exhalen su último aliento, mantendrás interesantes conversaciones que te revelarán que estos hombres están unidos por algo más que el filo de tu cuchillo. Pero... ¿será capaz Altair de desenredar quién se encuentra detrás de todo este meollo?



● echarás de menos algo de variedad. Además, **Ubisoft Montreal** ha decidido incluir secuencias interactivas, lo que se reduce a que Altair puede moverse con cierta libertad mientras alguien suelta una de las extensas charlas a través de las que se va descubriendo la trama. La primera vez parece una idea muy original, pero tras escuchar una perorata tras otra te darán más ganas de hacer una excursión a la neveras hasta que se pase la escena que de continuar escuchando para enterarte de la historia. En nuestra humilde opinión, en un título tan ambicioso gráficamente, habría sido más efectivo utilizar secuencias cinemáticas que hubiesen resaltado los momentos cumbre con mayor espectacularidad y dando menos protagonismo a los interminables diálogos que proporcionan información.

Tierra Santa, siglo XII.

A pesar de todas estas críticas, debidas en su mayor parte a la gran expectación que se había generado sobre el juego, **Assassin's Creed** es uno de los mejores títulos del año.

Visualmente nos encontramos ante una *delicatessen*. La forma en que **Ubisoft Montreal** ha recreado Tierra Santa invita a pararse de vez en cuando (¡benditas atalayas!) para disfrutar de las vistas. Siempre que la soldadesca no lo impida. Y si hay que entrar en liza, se puede disfrutar con un sistema de combate muy completo (sobre todo cuando Altair ha aprendido todas las técnicas), e inspirado en lo que habíamos visto en cualquier de los juegos de la serie *Prince of Persia*.

Después de unas diez o quince horas de juego aún te quedará tiempo para completar los Recuerdos Secundarios de Altair, subir a las 12 atalayas del Reino, matar a 60 templarios y encontrar 420 estandartes distribuidos a lo largo y ancho de Tierra Santa.

Una última recomendación: si **Assassin's Creed** era uno de los juegos que estabas esperando y después de leer estas líneas te han entrado dudas, déjate de tonterías y corre a comprarlo, porque la aventura de Altair te va a encantar. Eso sí: si Ubisoft no le hubiera dado tanto bombo a este excelente título, otro gallo le cantar.

CONCLUYENDO

Un juego muy ambicioso, un maravilloso paseo por la Tercera Cruzada. Aunque sea algo repetitivo.

GRÁFICOS

9,6

SONIDO

9,0

JUGABILIDAD

8,5

DURACIÓN

8,8

PS3

GLOBAL

9,0

XBOX 360

GLOBAL

9,0

CONAN[®]



LAS ESPADAS SE OYEN MÁS QUE LAS PALABRAS

ACABA CON HORDAS DE ENEMIGOS Y JEFES COLOSALES

EMBÁRCATE EN UNA BRUTAL AVENTURA A LO LARGO DE HYBORIA

SIENTE LA FURIA MEDIANTE MÁS DE 100 MOVIMIENTOS DEVASTADORES

A LA VENTA EN OCTUBRE



CONANTHEVIDEOGAME.COM

18+
TM

www.pegi.info

XBOX 360 LIVE



PLAYSTATION 3

THQ
www.thq-games.com

DEMO DISPONIBLE EN XBOX LIVE
MARKET PLACE™ Y PLAYSTATION® STORE

DESDE EL 07/10/07



XBOX 360 • NINTENDO DS • PS2 • PSP



GÉNERO ACCIÓN INOCUA PARA TODA LA FAMILIA
PAÍS ESTADOS UNIDOS • COMPAÑÍA ACTIVISION
DESARROLLADOR NEXT LEVEL
DISTRIBUYE ACTIVISION
JUGADORES 1-2 • ON-LINE NO
TEXTOS CASTELLANO • VOCES CASTELLANO
WEB WWW.ACTIVISION.COM



CÁMARA REGULARA
Primeros planos como éste son la excepción, con la lejanía como constante.



SUPERAMIGOS Codo con codo con Puño de Hierro o la Gata Negra. Especialmente con ella. Atentos a su broma hipersexual.

MINI-SPIDEY

Las versiones de AOE para Xbox 360, PS2 y Wii son casi idénticas, pero la de PSP presenta un desarrollo más sencillo, mientras que en la divertida versión para DS hay entornos urbanos a doble pantalla.



¡A LA PORRA LA COHERENCIA! Aunque el juego se precia de ser producto oficial de la película, vemos poco probables estas dos escenas... pero como lo que importa es repartir cera, en ese apartado lo mejor es machacar simbiosites con un colega.

BEN REILLY

SPIDER-MAN ¿AMIGO O ENEMIGO?

SPIDEY FORMA LAS ALIANZAS MÁS IMPROBABLES EN ESTE ENTRETENIDO BRAWLER

Desde hace unos años, la licencia de *Spider-Man* es pura *exploitation*: se publica su contenido de la forma más espectacular posible, pero el resultado final es normalito en el mejor de los casos, y mediocre la mayoría de las ocasiones. *Spiderman AOE* es la rúbrica a este estilo de trabajo: simple, anticuado y dirigido a hacer caja con el Arácnido.

A las órdenes de un Nick Furia que parece haber salido de *Pequeños Guerreros*, Spider-Man afronta una serie de niveles repletos de enemigos. No está solo, ya que siempre le acompaña otro personaje con el que podemos alternar el control o bien unirnos a un amigote para repartir leña.

El catálogo de compañeros va desde lo absurdo (¿los dos Duendes de las películas, vivitos y coleando?) a lo nostálgico (¡Gata Negra! ¡Puño de Hierro! ¡El Merodeador!). El desarrollo es el *yo contra el barrio* de toda la vida: una cantidad de rivales ingente, con mínimas variaciones de poder, y un jefe final que requiere una mínima estrategia para ser derrotado y que se una a nuestro grupo.

Para aliñar tanta paliza, el juego tiene mínimos toques roleros, como la posibilidad de mejorar las habilidades de los protagonistas o conseguir nuevos poderes. Y ya, porque *Spider-Man AOE* no aspira a mucho más, ni se le puede pedir menos, al ser un producto con clara vocación infantil, por la cual renuncia a complejidad jugable e incluso técnica. Vamos, que se ha creado en un periquete para que ningún nene se quede sin su ración de Spidey estas Navidades.

CONCLUYENDO

Spiderman AOE no destaca ni en lo técnico ni en lo jugable, y Spidey se merece mucho más. Con todo, el juego es el equivalente de comer pipas: empiezas a comer y te mantiene un buen rato entretenido. ¡Es pa' los niños!

PS2

GLOBAL

7,3

NINTENDO DS

GLOBAL

7,3

NINTENDO DS

GLOBAL

7,3

NINTENDO DS

GLOBAL

7,3

KANE & LYNCH

DEAD MEN™

★★★★★
“...ES LO MÁS PARECIDO A METERSE EN UNA PELÍCULA DE
MICHAEL MANN QUE HEMOS VISTO JAMÁS.”

GAMESPY

UN VIDEOJUEGO DE ODIO,
PÉRDIDA Y VENGANZA
WWW.KANEANDLYNCH.COM

18+

www.pegi.info



PLAYSTATION 3



XBOX 360



for Windows



IO-Interactive

eidos

© 2007 Eidos Interactive Ltd. Kane & Lynch: Dead Men™ Eidos Interactive Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of Eidos Interactive Ltd. IO Interactive and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. All rights reserved. "PS3", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. in the U.S. and other countries. "Xbox LIVE" and the Xbox logos are trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and other countries.

Y POR FIN LLEGA AL CINE **HITMAN**
Estreno 30 de Noviembre. SÓLO EN CINES





_GÉNERO ESTRATEGIA NIPONA INCOMPRENSIBLE
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA MIDAS INTERACTIVE
_DESARROLLADOR IDEA FACTORY
_DISTRIBUYE PLANETA DEAGOSTINI INTERACTIVE
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS INGLÉS
_WEB WWW.NISAMERICA.COM/GOC/

PSP

7+



ABREVIATURAS No ayudan a entender el juego. Que, capturas aparte, está en inglés.



BATALLAS Las batallas en tiempo real son, por decirlo suavemente, un coñazo.



CURVACA DE DIFICULTAD Sólo los más pacientes y muy, muy aficionados a la estrategia de aires nipones (es decir, de muñequitos cabezones) serán capaces de superar las trabas que Generation of Chaos presenta para su comprensión, por cuestiones de diseño enrevesado.

_STAN BY

GENERATION OF CHAOS

RPG POR TURNOS, ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL Y UN GALIMATÍAS OBTUSO.

● Cuando el planteamiento del conflicto bélico que sustenta *Generation Of Chaos* consiste en «invadamos todos los países para así poder infiltrarnos más fácilmente en busca de blabláblá», es que algo falla de base. Y, sin embargo, las cuestiones argumentales acaban siendo lo de menos. El verdadero problema de este tocho de rol, estrategia por turnos y batallas en tiempo real, es el interfaz.

Manejamos a varios generales de un reino que intenta conquistar a todos los demás sobre un tablero repleto de fortalezas, torres, pueblos, cavernas. Podremos hacer mil y una cosas, deberemos atender varios frentes, y se intuye una profundidad de juego enorme. Pero la hiperabundancia de menús y submenús de espantoso diseño, repletos de información inmanejable, resulta insufrible para cualquiera excepto, tal vez, para el fan integrista.

GLOBAL

6,4



_GÉNERO DESPIPORRE ULTRAMARINE
_PAÍS ESTADOS UNIDOS _COMPAÑÍA THQ
_DESARROLLADOR REDLYNX
_DISTRIBUYE THQ
_JUGADORES 1-2 _ON-LINE SI
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB /WWW.SQUADCOMMANDGAME.COM/

DS • PSP

12+

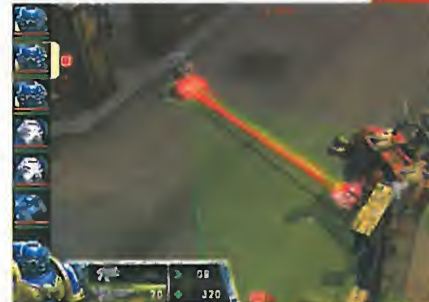
VERSIÓN COMENTADA



BRUM, BRUM Yo para ser feliz solo quiero un tanque. De verdad de la buena.



¡BADABÚN! Toda cobertura es destructible, algo que enriquece el componente táctico del juego.



MÁS VALE MAÑA QUE FUERZA La mayoría de defectos del juego son solventables con algo de maña y paciencia. Pero no dejan de ser intolerables.

_STAN BY

WARHAMMER 40.000: SQUAD COMMAND

O CÓMO ARRUINAR UN GRAN JUEGO CON PEQUEÑAS DECISIONES TOTALMENTE INCOMPRENSIBLES.

● Porque no tienen ningún sentido hacer un juego de estrategia por turnos, en el que la cobertura juega un papel vital al ser imprescindible una línea de tiro clara para que nuestros Marines Espaciales puedan matar algo, que la perspectiva sea isométrica... ¡y la maldita cámara no se pueda rotar! ¿Qué ocurre cuando ese Marine del Chaos se coloca tras una pared? ¿Cómo le disparo si mi hombre lo ve pero yo no puedo establecer la línea de tiro?

En general, *Squad Command* es un juego divertido de *Warhammer*, con unos vídeos que agradecerán los fans de la franquicia, y todos los elementos que pueden esperarse (elección de tipo de unidad, de armamento -con el arsenal clásico-, de munición... movimiento y ataque basado en puntos de acción, Predators...), pero con graves lastres como el de la cámara, o el imperativo de manejar hombres uno a uno. Sólo para fans comprensivos.

GLOBAL

7,0

LO ÚLTIMO PARA TU MÓVIL es personalizarlo con **piunch**[®]

NOVEDAD
MUNDIAL

FÓRMULA
ANTIDESLIZANTE
PATENTADA

Piunch es el antideslizante más de moda para tu móvil: lo decora, lo personaliza y lo protege de resbalones y caídas convirtiéndolo en único. Ponle a tu móvil lo que más te pega...



¡Elige el
que más te
guste!!

**Cómpralo ahora desde tu móvil con un sólo sms
y te lo enviamos donde tú quieras...**

Envía un SMS al 8666 con la palabra Piunch seguida del nº de modelo que más te guste, el nombre y dirección de envío (calle, localidad, CP y provincia). En sólo unos días recibirás el Piunch en la dirección deseada. Con sólo un SMS, sin descargas, sin costes adicionales, sin gastos de envío, envía sólo un SMS y recibirás el Piunch que más te pega.

Ej: piunch 12 Ana Sánchez, Avda. Constitución 21 - 2a, Villalba, 28005, Madrid
(es muy importante rellenar bien los datos y separarlos por comas)

Por sólo 3,95 euros (Piunch, costes de servicio, envío e impuestos incluidos). Válido para todos los modelos de móviles.

**Sin descargas
Sin costes adicionales
Sin gastos de envío**



piunch[®]
Personaliza tu móvil

www.piunch.com



PRADERA RADIATIVA

Un flashback te llevará a la ciudad de Pripyat, cerca de Chernobyl, 15 años atrás. Junto a un compañero, tendrás que infiltrarte en la ciudad fantasma.



"CANNONFODDER" NEMESIS

CALL OF DUTY 4

MODERN WARFARE

EL MONUMENTAL SHOOTER DE INFINITY WARD TE ENTRARÁ POR LOS OJOS Y VIVIRÁ PARA SIEMPRE ENTRE TUS NEURONAS. PEDAZO DE OBRA MAESTRA.

Con un hermetismo digno de una superproducción de Hollywood, **Activision** ha protegido celosamente el contenido de **Call Of Duty 4: Modern Warfare** hasta el mismo momento de su lanzamiento. Únicamente desveló, durante el pasado E3, tres niveles de los 19 que componen el juego. Y eso les bastó para acaparar más de 40 premios y poner los dientes largos a la prensa especializada y millones de jugadores, ansiosos por ver la nueva creación de **Infinity Ward**, autores de los dos primeros **Call Of Duty**.

Este equipo, ubicado en California, se ha convertido no sólo en la posesión más preciada de **Activision** (con permiso de la franquicia **Guitar Hero**), sino en los héroes de los fans de los shooters bélicos, por su particular concepción del género, en el que los gráficos y el sonido tienen tanto peso como la acción. Jugar a un **Call Of Duty** siempre ha sido una invitación a meterse de lleno en una auténtica película, avanzar a tiro limpio en medio de un

infierno pirotécnico sin gozar de un segundo de respiro hasta llegar al final.

Todo ello está presente en esta cuarta entrega, con el añadido extra de hacerlo en un entorno gráfico apabullante, en el que **Infinity Ward** ha sabido aprovechar a conciencia la potencia de las consolas de nueva generación. Ya lo hizo hace un par de años con el fantástico **Call Of Duty 2** de **Xbox 360**, pero esta vez se ha superado, y lo que es más importante, ha dado una lección a todos aquellos que se quejaban de las dificultades para programar en **PlayStation 3**.

Intenso, como un tiro en rostro

La versión **PS3** de **COD4** es igual de impresionante que la de **Xbox 360** (muchos dicen que es incluso mejor). No seré yo quien entre en la discusión. Francamente, ambas me parecen soberbias, y ponen en serios aprietos a sus directos competidores. Superar en espectacularidad a **COD4** va a ser francamente difícil, y no sólo nos referimos a sus monumentales gráficos, sino a la intensidad que derrochan sus 19 misiones, plagadas de eventos especiales en la más pura tradición **Call Of Duty**. Manejar la ametralladora de un helicóptero durante un ataque a un pueblo de Oriente Medio, infiltrarnos en las contaminadas calles de la ciudad



GÉNERO SHOOTER BÉLICO Y PIROTÉCNICO
PAÍS EE.UU. COMPAÑÍA ACTIVISION
DESARROLLADOR INFINITY WARD
DISTRIBUYE ACTIVISION
JUGADORES 1-18 ON-LINE SI
TEXTOS CASTELLANO VOCES CASTELLANO
WEB WWW.CALLOFDUTY4.ES



PIENSA EN VERDE Las gafas de visión nocturna te serán útiles en algunos escenarios, más oscuros que el perineo de John Tones. No yo se lo he visto, me lo han contado.

EL MULTIJUGADOR QUE ACABARA CON TU VIDA...

Social, se entiende. Aunque después de morir siete veces por el puñetero francotirador del clan rival te entrarán ganas de reventarte la cabeza contra la pared, te lo aseguro. El Modo On-line de *COD4* es lo más adictivo que he tenido la fortuna (o el disgusto, según se mire) de probar en PS3 y Xbox 360. Comparte el sistema de experiencia y rangos militares de *Halo 3*, pero además permite crear tu propia clase de soldado, combinando a tu antojo tipos de armas y habilidades especiales. Cuanto más horas quemes on-line, mayor graduación irás alcanzando, lo que equivale a acceder a más armas y Modos de juego. Si lo pruebas, ya estás perdido...



EPÍLOGO SANGRIENTO

No apagues la consola durante los créditos finales... tras ellos podrás disfrutar de una misión extra, a bordo de un avión secuestrado.



fantasma de Pripyat (cercana a Chernobyl) en la piel de un francotirador o ejercer de artillero en un avión AC-130 son algunas de las lindezas que depara *Call Of Duty 4: Modern Warfare* a lo largo de su completo Modo Campaña, que abandona la Segunda Guerra Mundial (escenario habitual de todos los COD) por entornos más actuales.

La acción salta constantemente de Rusia a Oriente Medio para darnos la oportunidad de controlar alternativamente a un Marine de EE.UU. y un oficial de las SAS británicas. Atrás quedaron las bayonetas y los bazookas de la Segunda Guerra Mundial. El moderno armamento de *Call Of Duty 4* transforma radicalmente la forma de jugar. Contarás con gafas de visión nocturna, rifles automáticos, lanzamisiles RPG y Stinger e incluso podrás pedir apoyo aéreo cuando la cosa se ponga realmente dura. El nuevo motor físico creado por *Infinity Ward* calcula la potencia de tu arma y tu distancia

hacia el objetivo, de tal forma que es posible atravesar a balazos puertas y muros si disparamos lo suficientemente cerca. Aunque un arma potente sirve de poco cuando lo que salta hacia ti es un perro con ganas de masticar gargantas. Puede sonar chorra, pero los perros son posiblemente el enemigo más terrorífico de todo el juego. Con sólo oír su aullido, tu corazón empezará a palpar mientras mueves la cámara en todas direcciones, siempre a la espera de que aparezca el puto chuchito, lo cual siempre sucede en el momento más inoportuno, en plena *balasera* contra los soldados ultranacionalistas rusos.

Y queda lo mejor... el multijugador

Para cuando culmines las 19 misiones del Modo Campaña (lo que tampoco te llevará mucho tiempo, dado que cuando empieces a jugar no te levantarás del sofá ni para ir al baño), aún te queda lo mejor de *Call Of Duty 4*: el on-line multijugador. Lo que en otros títulos es un simple extra, en manos de *Infinity Ward* se convierte en un 60% (un 70% si me apuras) del potencial del juego.

Mediante un sistema de experiencia y grados militares, muy similar al de *Halo 3*, en *COD4* irás desbloqueando nuevas armas,

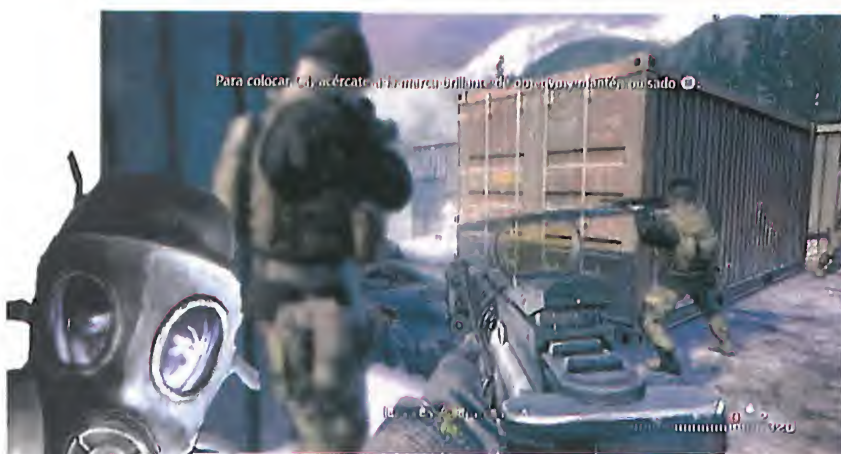
EL MULTIJUGADOR NO ES SÓLO UN EXTRA, COMPONE EL 70% DEL POTENCIAL DEL JUEGO.



ANÁLISIS

LLUVIA DE PLOMO Y FUEGO

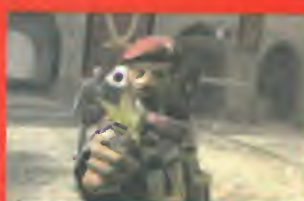
Uno de los eventos especiales de **COD4** transcurre a bordo de un avión AC-130 Spectre, en el que ejercerás del artillero. Por medio de la cámara de TV seguirás los movimientos de tus camaradas, protegiéndoles del enemigo con ayuda de los demolidores cañones de 25, 40 y 105 mm. ¿Recuerdas la secuencia del satélite de *Juego de Patriotas*? Pues aquello no era nada...



• Modos de juego y clases a medida que vayas quemando horas de juego *on-line*. Además de las cinco clases ya establecidas (Asalto, Operaciones Especiales, Artillero Pesado, Demoliciones, Francotirador), **COD4** te permitirá crear tu propia clase, eligiendo a tu gusto el arma principal (22 diferentes), arma corta, tipo de granadas, y tres habilidades especiales: desde soltar una granada al morir a una puntería más estable. Aunque no permite manejar vehículos como en *Halo 3* (sólo aparece un helicóptero cuando encadenas siete muertes), esa libertad para elegir armamento y habilidades son el gran hallazgo del Modo *On-line*, y convierten a tu personaje en algo único en todo el mundo. Podrás experimentar tus combinaciones en trece tipos de partidas públicas, o bien crear las tuyas propias, eligiendo entre dieciséis mapas distintos. Gracias al sistema de experiencia, **Infinity Ward** logra evitar la monotonía habitual en los Modos Multijugador cuando han transcurrido

algunos días de juego intenso. La enfermiza necesidad de acumular más y más puntos de experiencia hasta convertir a tu soldado en un tipo más letal que **Chuck Norris** te harán pasar horas, días y semanas frente al televisor, insultándote via *headset* con gente de todo el mundo.

En vista del resultado final, no nos extraña que **Infinity Ward** decidiera pasar del desarrollo de **COD3** para dedicarse en cuerpo y alma a esta cuarta entrega, inscrita para siempre en el Valhalla de los *shooters* bélicos. Los detractores de **COD4** podrán decir que su mecánica es lineal, que el Modo Multijugador de *Halo 3* es más profundo o que el Modo Campaña se hace corto. Allá ellos. Les va a escuchar su santa madre, porque yo estoy demasiado ocupado intentando llegar al grado Coronel para desbloquear el fusil barret. Cuando lo tenga, ese maldito clan de alemanes que me atormentan una partida tras otra serán por fin pasto de los gusanos...



NO HAS VISTO NADA IGUAL

Y no nos referimos a los gráficos. En **COD4** te meterás en el pellejo de un tipo de camino a su ejecución y verás en primera fila cómo es la explosión de una bomba nuclear. ¿Sobrevivirás a la radiación...? Tendrás que jugar para saberlo.

CONCLUYENDO

Una maldita obra maestra, tanto en PS3 como en XB360, con un modo multijugador que te durará años.

GRÁFICOS

9,6

SONIDO

9,5

JUGABILIDAD

9,3

DURACIÓN

9,4

PS3

GLOBAL

9,4

XBOX 360

GLOBAL

9,4

¡CORRE A BUSCAR LA NUEVA
CARTOON NETWORK MAGAZINE!
LA REVISTA QUE TODOS QUIEREN LEER

¡REGALOS!
BOTE SORPRESA+
ADORNOS
PARA EL ÁRBOL
DE NAVIDAD

¡TODO
POR SÓLO!
3,95 €



Es una publicación de



**CARTOON
NETWORK**
TM & © 2007 Cartoon Network



GÉNERO RESIDENT SOBRE RAILES
PAÍS JAPÓN _ COMPAÑÍA CAPCOM
DESARROLLADOR EA CAPCOM
DISTRIBUYE NINTENDO
JUGADORES 1-2 _ ON-LINE NO
TEXTOS CASTELLANO _ VOCES INGLÉS
WEB WWW.RESIDENTEVIL.COM

CUERDA PARA RATO

Nada menos que veinte horas dura *Umbrella Chronicles*. Absolutamente monstruoso para su género, a lo que hay que sumar niveles extra y toneladas de información oculta para fans.



NUNCA NOS
CANSAMOS
LA MECÁNICA SERÁ
REPETITIVA, PERO ES
QUE NO HAY LÍMITE EN
EL NÚMERO DE ZOMBIS
DIRIGIÉNDOSE HACIA
NOSOTROS QUE
PODEMOS TOLERAR.



MUEVE TU WIIMOTUUU!

Los minieventos en los que hay que agitar el wiimote para desembarazarse de los zombis dan momentánea variedad sudorosa.

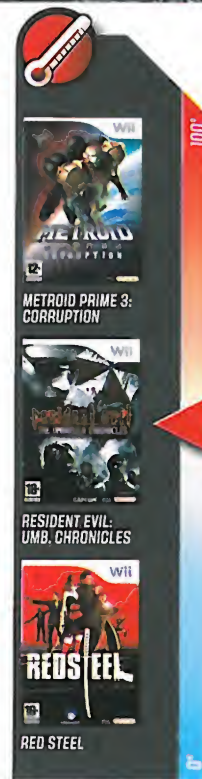
_JOHN TONES

RESIDENT EVIL
UMBRELLA CHRONICLES

COMO PARTE DE LA SERIE, CERO INTERÉS. COMO CELEBRACIÓN ZOMBI, UN ACONTECIMIENTO

● *Umbrella Chronicles* parte con una indiscutible ventaja: está condenado al desprecio. Al no adscribirse a la serie nuclear de *Resident Evil* y, encima, pertenecer con orgullo a un género menor (el shooter sobre railes, variante pobre de los FPS de movimiento libre), no tiene nada que perder. Pero no hay que olvidar un detalle de importancia: *Umbrella Chronicles* no está desarrollado por un equipo de alquiler. Su productor, Masachika Kawata, estuvo al frente de la versión PS2 de *Resident Evil 4*. Así que de subproducto, lo justo.

Por eso, *Umbrella Chronicles* es un juego modesto en sus ambiciones pero contundente en su realización: su repaso a los mejores momentos de la serie está escogido con un gusto impecable, y las adiciones a la historia de Umbrella son sustanciosas. Pero hay más: la limitación de movimientos del jugador, que puede apuntar libremente, pero está obligado a moverse cuando y por donde el juego imponga es una deliciosa manera de devolvernos a las primerísimas entregas de la serie y su estratégico escamoteo de información a golpe de cámara fija. Entonces eran rincones ciegos en las habitaciones y sustos con el cambio de plano, ahora un discurrir por pasillos a la velocidad y con el ritmo que impone *Capcom*, siempre tan astuta, siempre tan terrible.



CONCLUYENDO

Hay algo hipnótico y encantador en la posibilidad de revivir los mejores momentos de *Resident Evil*, *Resident Evil 0* y *Resident Evil 3* desde una nueva perspectiva visual (la de la primera persona) y mecánica (acción pura por encima de la exploración).

GRÁFICOS

9,0

SONIDO

8,5

JUGABILIDAD

8,3

DURACIÓN

7,5

Wii

GLOBAL

8,3



H2O El líquido elemento ha sido recreado de una manera espectacular, así como el efecto que tiene sobre la ropa del protagonista.



_CHIARAFAN

UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE

LA AVENTURA QUE ACABARÁ CON TODAS LAS AVENTURAS; EL JUEGO QUE SALVARÁ A LOS USUARIOS DE PS3. UNCHARTED ES TODO ESO Y MUCHO MÁS

● A un humilde redactor de videojuegos como el que escribe (bueno, no muy humilde, la verdad), no le sorprende ya casi nada. Uno es perro viejo (no tanto como mis compañeros de redacción, eso sí) y está de vuelta de casi todo. Por eso, desde que el juego que nos ocupa apareció en formato trailer hace un par de años, no podía esperar que acabara convirtiéndose en lo que tenemos entre manos. **Uncharted** es, hasta el momento, el mejor exponente de lo que debe esperarse y exigirse de una consola como **PlayStation 3** (y de un producto por el que los consumidores van a desembolsar casi setenta euros). Los chicos de **Naughty**

Dog, como hicieron en su día con *Crash Bandicoot* en **PSone** y con *Jak & Daxter* en **PS2**, han vuelto a crear un estándar dentro del catálogo de **PS3**, que esperamos sea imitado por el resto de las compañías.

Luces, cámara, mucha acción.

Uncharted empieza ya fuertecito: el protagonista del juego, Nathan Drake, acaba de recuperar del mar el ataúd del legendario pirata Sir Francis Drake (sólo los ingleses podían dar un título nobiliario a un individuo como éste). Dentro no está el cuerpo, y sin embargo sí se encuentra algo mucho más valioso: la clave para llegar hasta El Dorado, la mítica ciudad de oro. Al lado de Nathan se halla la pizpireta Elena, reportera en busca de la fama a través de una gran historia que contar a sus televidentes. Y, desde luego, la historia en la que está a punto de embarcarse es buena, muy buena. A partir de este momento encontrarás en **Uncharted** de todo: piratas moder-

nos, templos perdidos en la jungla, aterrizajes más que forzosos, un submarino alemán en medio de la selva, malos malísimos y, por supuesto, un rollito entre los protagonistas que se va fraguando a medida que se desarrolla el juego.

La narrativa de **Uncharted** está a la altura de las mejores producciones de Hollywood, demostrando que no hacen falta tramas oscuras, personajes torturados o ciencia-ficción para enganchar al jugador. El título basa su atracción en el carisma de los personajes y en la interacción entre los mismos. Nathan es un cazatesoros socarrón, encantador y un poco pendenciero, al que le encanta soltar frases llenas de ironía incluso en los momentos más complicados. Elena es la típica chica autosuficiente, con recursos más que sobrados para seguir los pasos de Nathan y poner el contrapunto sensato a la chulería de su compañero. Verles evolucionar a medida que se desarrolla la acción es

SOBRE... ¿RUEDAS?

En determinados momentos del juego la acción se traslada al volante de varios vehículos, como un jeep o una moto de agua. Son secuencias bastante divertidas que han sido introducidas para romper el ritmo del juego de una manera bastante efectiva. En ellas, además, nos acompañará nuestra *partenaire* para facilitarnos las cosas. Y es que los piratas están siempre al acecho.





GÉNERO AVENTURA TOTAL
 PAÍS EE.UU. COMPAÑÍA SONY C.E.
 DESARROLLADOR NAUGHTY DOG
 DISTRIBUYE SONY C.E.
 JUGADORES 1 ON-LINE NO
 TEXTOS/VOCES CASTELLANO
 WEB WWW.US.PLAYSTATION.COM/UNCHARTED/

DE VIAJE
 LOS ESCENARIOS
 DEL JUEGO SON DE
 LO MÁS VARIADO Y
 ESPECTACULAR



motivo más que suficiente para jugar, pero afortunadamente no es el único, ni mucho menos.

Claros referentes

Durante todos estos meses, la producción de **Naughty Dog** para **Sony C.E.** ha sido comparada con otros iconos audiovisuales. Por un lado, con la saga cinematográfica de Indiana Jones. Sin embargo, a mí me ha parecido mucho más cercano a *La Búsqueda* (la película de Nicolas Cage de la que próximamente se estrenará la segunda parte). Y, por otro lado, con *Tomb Raider* y su protagonista, Lara Croft, pues Nathan había sido definido como una versión masculina de la voluptuosa arqueóloga. Y si bien es cierto que ambos juegos tratan una temática similar (la búsqueda de una reliquia por exóticos parajes), este **Uncharted** se distancia bastante de las aventuras de la señorita Croft.

Para empezar, su tono es mucho más realista (no hay monstruos mitológicos, los ene-

migos son de carne y hueso) y, aunque también tiene su buena ración de saltos y puzzles, están presentados de una forma bien distinta. De hecho, la parte platformera está mucho más cerca de, por ejemplo, la saga de *Prince of Persia*. Nada de calcular los saltos al milímetro; aquí todo es mucho más intuitivo y divertido, y Nathan se desenvuelve a las mil maravillas por riscos, acantilados, y paredes de todo tipo. En cuanto a los rompecabezas, si bien en **Uncharted** hay unos cuantos, son también mucho más sencillos, y será raro que te quedes atascado en alguno de ellos. Y es que los programadores han ideado un desarrollo para disfrutar al máximo, cuya máxima pretensión es que el jugador avance sin toparse con ningún tipo de frustración que le arruine el espectáculo.



UNCHARTED HA SIDO CREADO CON EL PROPÓSITO DE DIVERTIR AL MÁXIMO

● Pero pese a lo que pueda parecer, el componente fundamental del juego es la acción. Decenas y decenas de enemigos aparecerán en oleadas para poner a prueba tu pericia con las armas de fuego (también existe la opción de emplear el cuerpo a cuerpo, pero es poco recomendable). Los tiroteos son intensos, tremendamente gratificantes y con muchas más posibilidades que en otros juegos similares. De hecho, llegan a parecerse bastante a lo que pudimos ver en *Gears Of War*, ya que será fundamental el uso de los diferentes elementos del escenario para buscar cobijo mientras las balas de los enemigos silban a nuestro alrededor. Es en estos momentos es donde pasarás la mayor parte del tiempo, y de hecho es más que posible que mueras con bastante frecuencia, pero el inteligente uso de los *checkpoints*

hará que intentes una y otra vez superar ese obstáculo que se te resiste.

Colorido y espectacular

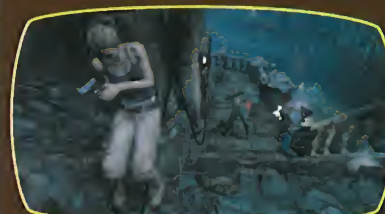
Si hay un adjetivo que describa como ningún otro el apartado visual de este *Uncharted: El Tesoro de Drake* es «luminoso». Los escenarios que visitarás (junglas, templos, monasterios, fortalezas, ciudades abandonadas) están creados con una arquitectura exquisita y un uso de la luz que nunca antes habíamos visto. Los personajes no se quedan atrás, y no sé si sería más destacable su modelado o su soberbia calidad de animación, pues ambas rayan a un gran nivel.

Una banda sonora que nos recuerda a los momentos más épicos vividos a través de las mejores películas de aventuras clásicas y un doblaje al castellano de lo más consistente (la voz de Nathan está elegida con gran acierto) acaban por redondear un título que accede directamente al cielo de **PS3** sin pasar por el purgatorio, pues pocos pecados tiene que expiar el que está llamado a reinar por largo tiempo...



A GOLPES
Nathan puede defenderse sin la necesidad de armas, aunque donde esté una buena pistola...

EN TRES PANTALLAS



LA CHICA Elena nos acompañará en muchos momentos_



EL MAPA Dentro del submarino nazi se encuentra la clave_



¿HAY TEMA? La relación entre Nathan y Elena va progresando_

CONCLUYENDO

Uncharted es el juego que todos los usuarios de PS3 desean tener, y que todas las compañías desean desarrollar. Un Triple A con unos valores de producción inmensos y una jugabilidad a prueba de bombas.

GRÁFICOS

9,1

SONIDO

9,0

JUGABILIDAD

9,1

DURACIÓN

9,0

PS3

GLOBAL

9,0

**¡SUSCRÍBETE
AHORA!**

UN AÑO DE

SUPERJUEGOS

xtreme

**CON UN 25% DE
DESCUENTO**

11 EJEMPLARES

POR 24,34 EUROS

SÍ, DESEO SUSCRIBIRME A LA REVISTA

xtreme

☐ SUSCRIPCIÓN ANUAL (11 EJEMPLARES) CON EL 25% DE DESCUENTO AL PRECIO DE 24,34 €

Precios extranjero por vía aérea: Europa: 52,00 €. Resto Países: 56,00 €

NOMBRE	APELLIDOS	
DIRECCIÓN	Nº	PISO
POBLACIÓN	PROVINCIA	CÓDIGO POSTAL
TELÉFONO	NIF	EMAIL

FORMA DE PAGO:

☐ ADJUNTO CHEQUE NOMINATIVO A EDICIONES REUNIDAS, S.A. C/ O'DONNELL, 12. 28009 MADRID

☐ GIRO POSTAL Nº

(INDICANDO EN EL APARTADO "TEXTO": SUSCRIPCIÓN REVISTA SUPERJUEGOS.)

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA: BANCO SUCURSAL DC CUENTA

☐ TARJETA DE CRÉDITO Nº

TITULAR:

FIRMA TITULAR:

ENVIAR ESTE CUPÓN A

Ediciones Reunidas S.A.
Revista Superjuegos Xtreme
Departamento de suscripciones
C/O'Donnell, 12. 28009 Madrid.

Teléfonos departamento suscripciones:

902 104 694 de 9 a 14 horas.

Fax: (91) 586 33 52.

E-mail: suscripciones@grupozeta.es

Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarla o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique. Oferta válida hasta fin de existencias.



LOS MUNDOS DE RATCHET LOCALIZACIONES HELADAS, DESÉRTICAS, SELVÁTICAS... HAY DE TODO Y AFECTARÁ A LA JUGABILIDAD



_SEXYCRAZY

RATCHET & CLANK: ARMADOS HASTA LOS DIENTES

LA JUGABILIDAD DE SIEMPRE JUNTO CON LA POTENTE TECNOLOGÍA DE HOY HACE DE ESTE R&C UNO DE LOS MEJORES JUEGOS DE NUEVA GENERACIÓN



● Sin negar su pasado y olvidando la fórmula de *Gladiator* en **PS2**, *Insomniac* exprime el procesador **Cell** como pocos juegos lo han conseguido para crear el *Ratchet & Clank* más completo y vistoso de la historia de la saga. Inmensos entornos, perfecta modelación de personajes y enemigos, ingeniosas armas, divertido guión y magistral jugabilidad. Ni una tara, ni un defecto; es el juego ideal para experimentar lo que es capaz la generación más reciente de consolas. Sólo ciertas ausencias (las de siempre, por cierto) son las que no terminan de redondear la nota de un título que ha nacido para ser el rey de los plataformas en **PS3**. Y es que el juego no contempla opciones multijugador, ni tampoco Modo *On-line*.

Una lástima, porque hay detalles del título (como La Arena) que parecen ideadas para el juego a través de Internet: imagina usar todas tus armas mejoradas y potenciadas contra otros usuarios de distintas partes del mundo, o poder compartir la aventura con un amigo... En fin, quizá la próxima vez sí estén incluidas estas posibilidades. Aunque lo cierto es que estos detalles apenas tienen importancia una vez que empiezas la aventura y te percatas del gran trabajo que han hecho los desarrolladores para mantenerte pegado de principio a fin, no sólo porque visualmente es una maravilla,

sino porque el desarrollo está tan bien planteado que tendrás acción y plataformas a partes iguales; es decir, jamás llegarás a cansarte ni de una cosa, ni de otra.

Aquellos que ya seáis habituales de la franquicia, os sentiréis muy familiarizados con la mecánica de juego, con el planteamiento de las misiones, los objetivos, la mejora de las armas... pero tendréis la sensación de que este *Ratchet & Clank: Armados Hasta Los Dientes* es muy superior en todo.

El poder del Sixaxis

Bien es cierto que en **PS3** no hay competencia y puede permitirse el lujo de ser el único plataformas y campar a sus anchas dentro del género; pero no te equivoques, *Insomniac* no ha escatimado en el rendimiento de **PS3** y ha contemplado cada una de las posibilidades que ofrece la consola. Así, además de su gran potencial gráfico, los creadores han diseñado fases y momentos en los que tendrás que utilizar el sensor de movimiento del *Sixaxis*, como por ejemplo cuando Ratchet planea en el aire, donde tendrás que mover a izquierda y derecha el mando; o cuando usas el Lanzatornados, con el que deberás guiar los ciclones hacia tus rivales, succionarlos y hacerlos girar en el aire. Sin embargo, para manejar la nave espacial, no se ha aplicado esta tecnología, algo que no comprendo...

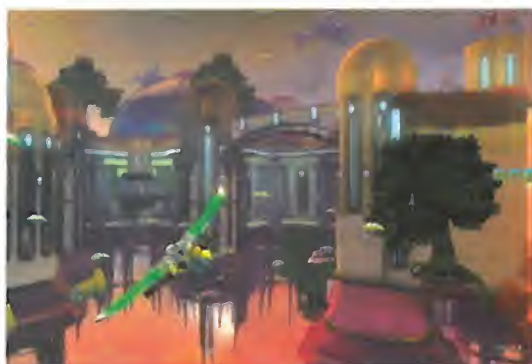
¿Novedades? Haberlas, las hay; aunque el juego no destaca por éstas, sino más bien por ofrecer más de lo mismo. Y, la verdad, nunca antes había pensado que lo de siempre me fuera a gustar tanto. Pero es que después de haber probado sagas que han desestructurado por completo su sello, mejor me quedo con lo bueno conocido que con lo malo por cono-



GÉNERO ACCIÓN/PLATAFORMAS
PAÍS EE.UU. COMPAÑÍA SONY C.E.
DESARROLLADOR INSOMNIAC
DISTRIBUYE SONY C.E.
JUGADORES 1 ON-LINE NO
TEXTOS/VOCES CASTELLANO
WEB ES.PLAYSTATION.COM



ENEMIGOS A LA VISTA DE MUY DIVERSOS ESTILOS, TANTO DE ASPECTO COMO DE MANERAS DE ATACAR. ¡OJO! NO TODAS LAS ARMAS SON EFICACES...



LOS ZONI DE CLANK

Esta vez Clank no será ayudado por pequeños clanks, sino por unas criaturas llamadas Zoni. A la orden de Seguir, Cargar, Construir y Levitar podrás combatir contra el enemigo, fabricar plataformas, hacer que Clank se eleve en el aire. Y lo mejor, ahora el robótico compañero de Ratchet puede ralentizar el tiempo



cer. Sobre todo en este caso concreto, pues **Ratchet & Clank: Armados Hasta Los Dientes** posee todo lo bueno conocido, pero potenciado y depurado. Las armas que irás consiguiendo según avances en la aventura podrás mejorarlas; y entre las que compres en las tiendas, algunas son de auténtica risa, y muy efectivas. Tal es el caso del Molatrón, una especie de granada que hipnotiza a los enemigos a ritmo de música de guateque y luces de colores; la Bomba Lapa, que absorbe la salud de los enemigos... Ratchet prácticamente es inmune portando éstas, pero es que además sus gadgets han evolucionado, como el Hidropack, que le permitirá bucear sin tener que salir a la superficie para tomar aire, las alas robóticas con las que planear en el aire para acceder a otras áreas o el Gelenador, que crea plataformas de gelatina para alcanzar lugares de difícil

acceso. Pero, sin duda, el elemento que más ha cambiado es su compañero Clank, pues antes actuaba ayudado de diminutos Clank que le seguían allá donde fuera y ahora lo hace gracias a unas criaturas llamadas Zoni. Éstas se controlan de manera similar a los Pikmin, respondiendo a las órdenes Seguir, Cargar, Construir y Levitar. De tal modo que podrán luchar contra los enemigos, crear plataformas... Y lo mejor de todo: esta vez Clank puede ralentizar el tiempo para avanzar a cámara lenta en los momentos que lo precisas.

Armas, enemigos, situaciones, gráficos, jugabilidad... Todo en su conjunto hacen de este **Ratchet & Clank** una de las propuestas estrella de estas fechas, pues sorprenderá tanto a usuarios ya conocedores de la saga como a iniciados en esta magnífica aventura de Insomniac.



EL SALTO A LA NUEVA GENERACIÓN HA SUPUESTO UNA MEJORA MÁS QUE EVIDENTE EN GRÁFICOS Y JUGABILIDAD

CONCLUYENDO

Tras la mecánica de juego característica de la saga se oculta un potencial gráfico impresionante. Sin duda, este **Ratchet & Clank** es uno de los juegos del momento que mejor aprovecha el Cell de PS3.

GRÁFICOS

9,1

SONIDO

9,0

JUGABILIDAD

9,3

DURACIÓN

9,0

PS3

GLOBAL

9,1



DE FIESTA POR DINAMARCA

A la izquierda podéis ver el salón construido por el rey Rothgar para celebrar sus victorias (bueno, y para que sus súbditos fornicen también). La algarabía que resulta es la causa del enfado de Grendel, el monstruo que les atormenta.

_CHIARAFAN

BEOWULF

MITOLOGÍA, VIOLENCIA, SEXO, HÉROES Y VILLANOS EN LA PENÚLTIMA ADAPTACIÓN DE UNA DE LAS MAYORES PRODUCCIONES DE HOLLYWOOD DE LOS ÚLTIMOS TIEMPOS

En los últimos años hemos sido testigos de cómo títulos de la talla de *God Of War* y su secuela remozaban el género de la acción introduciendo a personajes protagonistas capaces de destrozarse con sus propias manos a los enemigos sin inmutarse; muestras de violencia en ningún caso gratuita, pues si nos fijamos en el material en el que se basan (la mitología clásica en este caso), comprobaremos cuán desgarrada y brutal es. Lo mismo le ocurre a este *Beowulf*; aunque su origen no es tan antiguo (pero casi, casi), cuenta una historia en la que no hay lugar para los bellos sentimientos, las damiselas en apuros y los caballeros de brillante armadura que tan comunes son en los relatos más cercanos en el tiempo a nosotros. La brutalidad extrema, la lujuria, las palabras malsonantes y la explicitud de todos estos elementos en pantalla eran necesarios para contar la historia, tanto en la película como en el juego que nos ocupa.

Una leyenda de carne y hueso

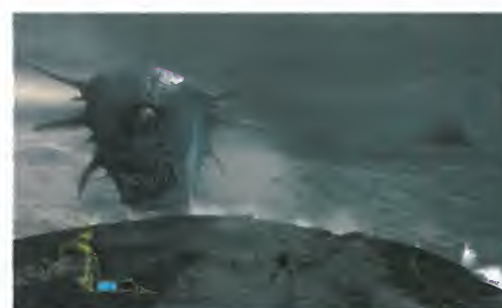
Beowulf es un juego de acción en tercera persona, pero no es el típico juego de acción en tercera persona. Para empezar, porque la historia en la que se basa está presente de una manera mucho más tangible que en otras producciones que sólo la emplean como excusa argumental. A lo largo de su desarrollo vivi-

remos todas las estrofas de esta especie de *Cantar del Mio Cid* anglosajón. Algunas de las más memorables (que suelen coincidir con los enfrentamientos del héroe contra sus grandes enemigos) están recreadas de una forma espectacular. Por ejemplo, su combate contra las serpientes marinas (que sirve como especie de tutorial al comienzo del juego), el combate contra el monstruo Grendel o contra el dragón al final del juego.

Durante estas secuencias, los programadores han hecho uso (y casi abuso) de los minijuegos o *quick-time events* que tan de moda puso la saga *God of War*. Es decir, que para hacer morder el polvo a estas criaturas, además de pelear con todas las armas disponibles, tendremos que presionar una serie de botones en el orden correcto mientras Beowulf desgarrar, amputa, cercena, destripa o parte en dos...

Pero el uso de este recurso que sirve para añadir algo de variedad al juego no se queda en estos enfrentamientos, ya que, como si de un juego musical se tratara, deberemos liderar y animar a nuestros barones mientras surcan las procelosas aguas del mar de Dinamarca, o participar con ellos en obscenos cánticos que atraerán a Grendel.

Pero sin duda alguna, el meollo del juego está constituido por los combates contra las oleadas de bárbaros y otros enemigos que surgirán



BEOWULF 18+

PS3 • XBOX 360



GÉNERO ACCIÓN NÓRDICA
PAÍS FRANCIA • COMPAÑIA UBISOFT
DESARROLLADOR UBISOFT TIWAK
DISTRIBUYE UBISOFT
JUGADORES 1 ON-LINE NO
TEXTOS CASTELLANO
WEB WWW.BEOWULFGAME.COM



A MANO O A MÁQUINA
Ya sea empuñando espada o lanza o con las manos desnudas, Beowulf podrá realizar todo tipo de combos con los dos botones que se corresponden a los ataques rápido y fuerte. Además, si agarra a alguno de los enemigos podrá optar por lanzarle, arrebatarle el arma o acabar con él de una forma bastante bestia.



cada pocos pasos. El protagonista contará con múltiples posibilidades de ataque, ya sea con la manos desnudas o con alguna de las armas blancas que podrá encontrar en los escenarios, o bien arrebatarlas a los enemigos. Estos momentos son divertidos, en parte por la espectacularidad gráfica y lo explícito de su violencia, aunque no requieren de mucha estrategia que digamos, y pueden acabar convirtiéndose en un machacabotones. Al menos contaremos en casi todo momento, eso sí, con los barones de Beowulf, un grupo de guerreros que atacarán a los enemigos y a los que podremos dar ciertas órdenes de forma limitada; además, también serán útiles cuando haya que superar algún obstáculo en forma de roca en el camino o puerta cerrada. Además, el héroe podrá recurrir a sus Poderes Carnales, una especie de versión Súper Guerrero de Beowulf que le hará aún más contundente. Cuando estés en este estado prepárate para ver cómo extremidades y cabezas vuelan...

Todos estos elementos, que por separado pueden parecer casi irrelevantes, dotan al producto de una jugabilidad bastante ori-

ginal y de un estilo propio que va más allá del simple aprovechamiento de la licencia en el que se quedan la mayoría de las adaptaciones cinematográficas.

Beowulf y el Yeti

No, no es que los programadores del juego se hayan vuelto locos y hayan introducido en el desarrollo del mismo un combate contra la mítica criatura que habita el Himalaya. **Yeti** es el nombre de la tecnología utilizada para crear los gráficos del juego, y que ya ha demostrado sus grandes virtudes en la saga *Ghost Recon Advanced Warfighter*. Y la verdad es que sigue resultando de lo más acertada para recrear tanto los personajes como los bellos entornos del juego (las costas de Dinamarca, la sala contruida por el rey Hrothgar...). Eso sí, el motor gráfico peca a veces de excesiva oscuridad y de colores demasiado apagados. La banda sonora, por otra parte, sigue el tono épico de la película con resultados bastante destacables. No es el juego de la Navidades, pero seguro que te entretiene unas pocas horas...

CONCLUYENDO

Un juego para disfrutar sin esperar demasiado, creado para deleitar nuestros sentidos un corto rato.

GRÁFICOS

8,0

SONIDO

8,8

JUGABILIDAD

8,3

DURACIÓN

7,9

PS3

GLOBAL

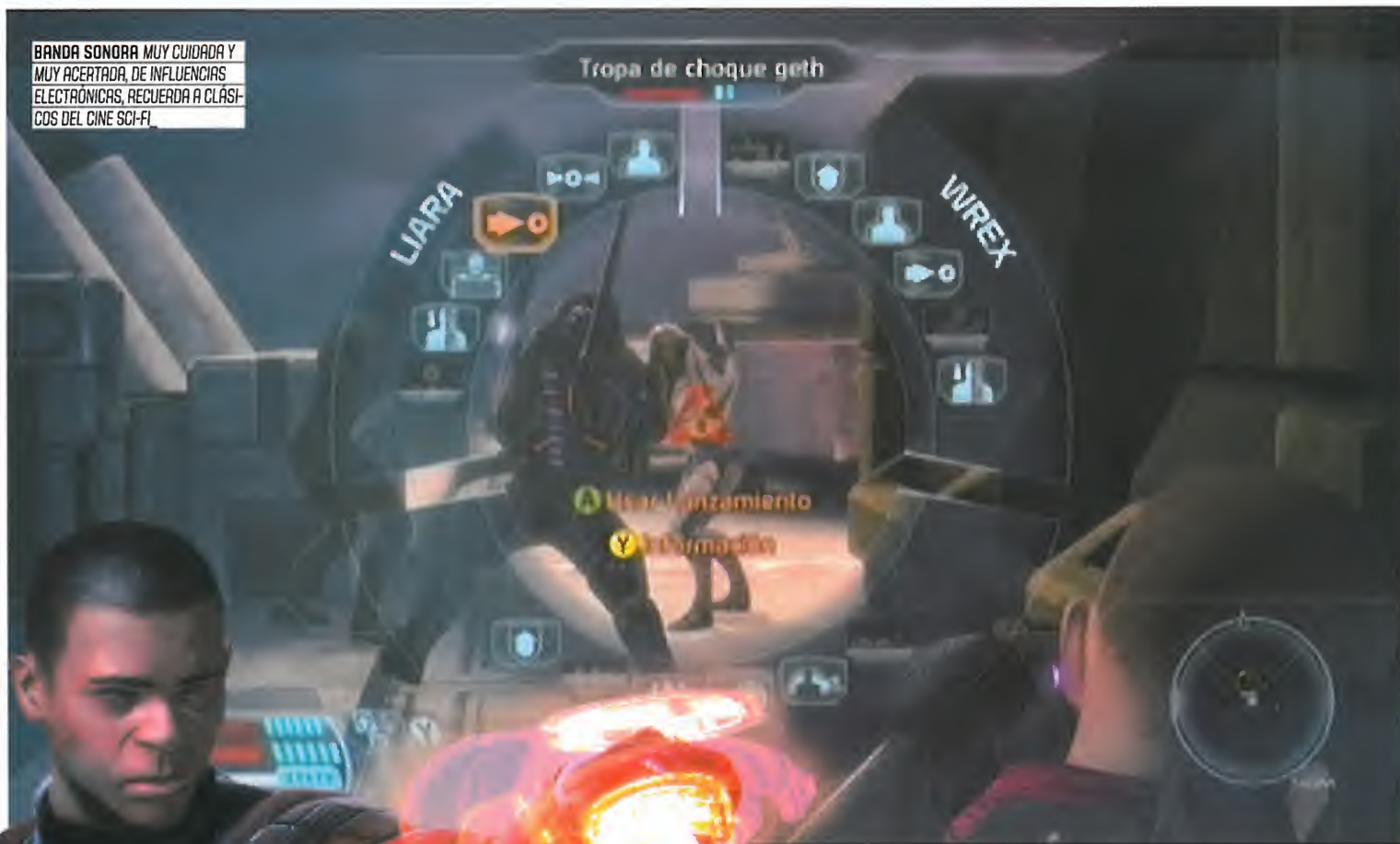
8,0

XBOX 360

GLOBAL

8,0

BANDA SONORA MUY CUIDADA Y MUY ACERTADA, DE INFLUENCIAS ELECTRÓNICAS, RECUERDA A CLÁSICOS DEL CINE SCI-FI.



_STAN BY

MASS EFFECT

MÁS ALLÁ DEL SPACE OPERA Y LA ÉPICA GALÁCTICA, BOWARE QUIERE QUE HAGAMOS UNA COSA: JUGAR A ROL

● Pocos RPG en consola (por no decir ninguno) han permitido llevar a cabo lo que realmente caracteriza a los juegos de rol de papel y boli de los que parte el género en los videojuegos. Esto es, interpretar un rol. Más allá de elegir entre atizar con esa espada mágica +30 o decantarnos por caminos menos físicos y más místicos, el RPG en el mundo del videojuego se caracteriza por tomar las características más estructurales de clásicos como *Dungeons & Dragons* o *Rolemaster* (los combates por turnos, las subidas de nivel, etc.), pero no realmente su esencia, aquello por lo que pasamos muchas tardes de nuestra adolescencia sentados a una mesa con un papel en la mano y dados de diez en la otra: la posibilidad de moldear un personaje a nuestro antojo, meternos en su piel y jugarlo hasta sus últimas consecuencias.

En los RPG del videojuego siempre recibimos personajes ya perfilados y normalmente pocas o ninguna opción para desmarcarnos de

esa personalidad fijada, además de unos diálogos a base de cuadros de texto en los que la elección de respuesta suele acabar siendo más o menos irrelevante.

Mass Effect no consigue darle la vuelta a esto con la profundidad que seguro que muchos aficionados al rol de toda la vida aún esperamos, pero desde luego, da un gran paso adelante.

Hola, soy Stan Shepard

Bioware apuesta por integrar al jugador en la historia. Más allá de la intención tan repetida por la compañía de que cada uno pueda vivir «su propia película» (ay...), lo que realmente ocurre en **Mass Effect** es que cada persona que se aproxima al juego puede encontrar con facilidad un hueco moral en el que situarse frente a la historia, y desde el que afrontarla. No se trata sólo de poder recrearnos a nosotros mismos si queremos (o casi) con el generador de personajes, sino que los sistemas de moral y diálogo (dos aspectos en realidad del mismo entramado de definición de personajes) ofrecen suficiente variedad y consistencia como para que cada cual encuentre su nicho y pueda perfilar a su Comandante Shepard más o menos a su gusto.

PROFESIONALIZATE SEIS CLASES DE PERSONAJE A ELEGIR, CADA UNA CON ESPECIALIZACIONES EN DIFERENTES ÁMBITOS: ARMAS, TECNOLOGÍA Y BIÓTICA, EL EQUIVALENTE DE LA FUERZA EN MASS EFFECT



manos que, a ratos, se les escapa. El combate, un trasunto entre acción en tercera persona y el combate por turnos de *KOTOR*, funciona aceptablemente: no tiene la fluidez de un shooter, pero el uso de habilidades aporta un componente táctico y, por supuesto, rolero, muy apreciable. Conviene, no obstante, no hacer trabajar demasiado a una IA torpona (dos personajes acompañan siempre a Shepard), y configurarlo para que el jugador sea el que gestione todas las habilidades de sus compañeros. Con eso, y subiendo un poco el nivel de dificultad, el disfrute de los combates es mucho mayor, sin perder esa gratificante sensación, al alcanzar niveles altos, de poder acabar con cualquier cosa que se ponga por delante.

MASS EFFECT ES TERRENO ABONADO PARA LOS RPG DEL FUTURO CERCANO

La exploración interestelar, por su parte, acaba pecando de repetitiva. La misión principal se desarrolla a través de cinco localizaciones distintas, diseñadas con independencia y con sus propias subtramas. El resto del enorme mapa galáctico que tenemos a nuestra disposición, en cambio, acaba presentando las mismas estructuras: sistemas con varios planetas, unos inertes, otros explorables desde la distancia y otros sobre los que se puede aterrizar, y a donde nos conducirán algunas misiones secundarias. Los planetas, por desgracia, suelen ser prácticamente iguales, a excepción de algunos efectos meteorológicos o mera cos-

EN TRES PANTALLAS



DIALOGA Hablarás por los codos. Aunque a veces, desenfundar, ayuda.



GESTIONA Tus subidas de nivel, la de tus compañeros, el inventario.



EXPLORA La Vía Láctea al alcance de tu nave. Bueno, casi.

mética (qué interesante hubiera sido disfrutar de diferentes gravedades, o más y distinta fauna hostil, por ejemplo). Como también ocurre con las instalaciones que hay en ellos. Y no estaría bien olvidar cierta cantidad de bugs gráficos (*clipping*, texturas que aparecen por etapas, caídas de *framerate*) que en nuestro caso, han sido puntuales. Pero han sido.

Pero, al final, *Mass Effect* es un RPG con el que *Bioware* ha conseguido trasladar la importancia del diálogo y, por tanto, del juego de rol a un videojuego. Lo cual no tiene por qué ser precisamente del agrado de un buen número de jugadores (seguramente, al contrario). Pero el aficionado al rol encontrará un juego en el que no se trata tanto de leer cuadros de texto en diagonal entre subidas de nivel, sino de sumergirse en un diálogo fluido con peso específico en la mecánica (hasta el punto de solventar disputas sin llegar a desenfundar, si así se quiere y puede) y, por extensión, en una vívida historia que, además, llega a obligar al jugador a tomar decisiones inapelables y emocionales. Lo mejor, no obstante, parece que llegará en las siguientes entregas de la trilogía.

CONCLUYENDO

Mass Effect apunta alto y no acaba de dar en la diana en todos sus apartados. La sensación, sin embargo, es de terreno bien abonado para las siguientes entregas de la serie. Y, desde luego, un juego que los buenos roleros deberían visitar.

GRÁFICOS

8,7

SONIDO

9,0

JUGABILIDAD

8,6

DURACIÓN

9,0

GLOBAL

9,0



PS2

GÉNERO GOLF DE COMBATE DEMENTE
PAÍS EE.UU. COMPAÑIA MIDWAY
DESARROLLADOR CREAT STUDIOS
DISTRIBUYE MIDWAY
JUGADORES 1-2 ON-LINE NO
TEXTOS INGLÉS
WEB AQUATEENGAME.COM



BATALLA MÁS ALLÁ DE LAS ESTRELLAS Shake sería capaz de viajar a cualquier parte para fastidiar los (más bien inútiles) planes del bidimensional Ignignokt.



GITARRA HERO Tendrás que utilizar literalmente todo lo que tengas a tu alcance para borrar del mapa a los enemigos que se interponen entre tu palo y el último hoyo.

CARL ATTACKS! El malhumorado vecino de nuestros héroes tratará de ponerles las cosas difíciles a golpe de bate.

_BURGUNDY

AQUA TEEN HUNGER FORCE

ZOMBIE NINJA PRO-AM

OTRA SERIE ANIMADA DE CULTO PRESENTA SU VIDEOJUEGO PARA ESTA TEMPORADA

Buque insignia de Adult Swim (segmento nocturno que el canal **Cartoon Network** dedica a la animación para adultos), *Aqua Teen Hunger Force* ha tenido un año similar al de *Los Simpson*: ambas han estrenado videojuego meses después de su desembarco en la gran pantalla. El problema es que, a diferencia de la serie de **Matt Groening**, *ATHF* ha querido rentabilizar su momento de gloria con el clásico producto hecho a toda prisa. Y se nota.

La base de *Zombie Ninja Pro-Am* parece sacada, precisamente, de un episodio de *Los Simpson*: los videojuegos de golf son, por definición, un tostonazo, por lo que la heterodoxa serie decide tomarlos como punto de partida para su primera colección de despropósitos

jugables. El resultado es intermitentemente divertido, pero no compensa su mecánico sistema de juego (hacer un *drive*-matar monstruos-hacer un *drive*) y su discreto apartado gráfico. Sólo las pantallas de conducción extrema (¡en un carrito de golf!) y los enemigos finales consiguen introducir un poco de variedad al conjunto.

De todos modos, *Zombie Ninja Pro-Am* es de compra obligada para todo fan completista que se precie. Y es que él es el único que podrá apreciar realmente todos los guiños: por ejemplo, no es necesario conocer el origen de los Moonites para poder acabar con ellos, pero su presencia parece pensada fundamentalmente para que el conocedor esboce una sonrisa. Su económico precio y los muchos extras ocultos juegan a su favor, pero *ATHF* no puede presumir de tener un juego a la altura de su sensacional película.

CONCLUYENDO

Material exclusivo para fans, ya que las referencias a la serie y su esquinado sentido del humor son lo único que hace llevadero un juego fallido. Con todo, es bastante posible que pase a la Historia como el único juego de golf que no provoca sueño.

GRÁFICOS

7,1

SONIDO

8,3

JUGABILIDAD

7,0

DURACIÓN

7,0

GLOBAL

7,2



Pues está mal. Esto está lleno de tiradores y la policía tiene prácticamente acordonada la zona.



Lynch al rescate Tu esquizofrénico compañero no solo te salvará el culo cuando menos te lo esperes, también te resucitará con una inyección de adrenalina si caes en combate.

_MELONGASOIL

KANE & LYNCH

DEAD MEN

LOS CREADORES DE HITMAN FIRMAN UN SHOOTER «FORZADAMENTE» COOPERATIVO CUYAS PRINCIPALES BAZAS SON SU REALISTA PUESTA EN ESCENA Y SU CINEMATOGRAFICO GUIÓN.

Admitámoslo; resultó algo decepcionante comprobar que la primera incursión de los daneses de **IO-Interactive** en la nueva generación no iba a estar protagonizada por el Agente 47, pero eso fue hasta que jugamos por primera vez con **Kane & Lynch**. Ya no echamos de menos a *Hitman*.

Hacia mucho tiempo que no vivíamos una experiencia como la que ofrece el título de **IO**, cuya responsabilidad recae casi exclusivamente en su magnífico desarrollo, en la peculiar forma en la que se va desgranando su argumento con el paso de los 16 niveles que componen el juego. Kane y Lynch se embarcan en una aventura que les llevará, tras ser rescatados del Corredor de la Muerte, por medio mundo, movidos por la codicia, siendo chantajeados o, directamente, en busca de venganza.

Crudo y realista como pocos

Kane & Lynch es un shooter sobrio en muchos aspectos: armas reales, nada de acciones imposibles (recordemos que sus protagonistas son dos antihéroes cuarentones)... lo cual no significa necesariamente que el juego sea fácil. Para empezar, apuntar es un auténtico arte: en **Kane & Lynch**, tardarás varias horas en cogerle el truco al retroceso de cada una de las armas del juego. También resultará esencial conocer los mejores objetos tras los que ocultarse,

ser sigiloso en determinadas zonas, controlar a la perfección (aunque no sea muy difícil) las acciones de nuestro equipo en determinados niveles, y hasta tendremos que aprender a hacer rápel para descender colgado de un arnés en los momentos y escenarios adecuados. Además, la inteligencia artificial de los enemigos no te pondrá las cosas fáciles, sobre todo en el Modo Cooperativo.

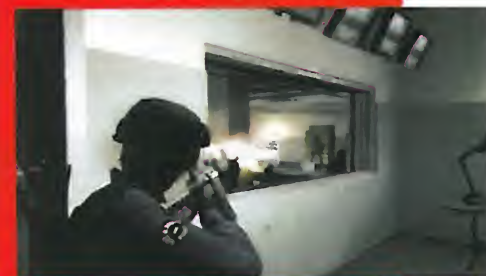
El título de **IO** se aleja de la espectacularidad innecesaria de otros títulos para ofrecer una visión realista en todo momento; los coches solo estallan si disparamos varias veces a su depósito (y no saltan varios metros por los aires), los disparos de escopeta no lanzan volando a los enemigos, un único disparo certero acabará con tu vida y con la de tus enemigos... Aún no sabemos si el motivo de su sobriedad es el conocimiento parcial del *hardware* de nueva generación o ha sido algo totalmente voluntario. Francamente, después de haber completado el juego y haber empleado varias horas en el Modo On-line no le damos ninguna importancia, pero te advertimos que **Kane & Lynch** no te va a entrar por los ojos salvo por detalles concretos en algunos niveles del juego.

Más allá de su genial desarrollo

Aunque nos encantaría seguir ensalzando las virtudes del magnífico Modo Historia de

FRÁGIL ALIANZA

Júntate con siete amigos en el Live y haz un trabajito (por ejemplo, robar un banco). Si formáis un buen equipo, es posible que lleguéis a escapar con un buen botín y lo repartáis en partes iguales, pero ya sabes que la avaricia... Podrás convertirte en un traidor si matas a uno de tus compañeros para robarle su dinero, dándole a los demás ladrones la posibilidad de conseguir un bonus por acabar contigo. Si mueres, renacerás pocos segundos después convertido en policía, con lo que podrás vengarte del traidor que te ha matado o incluso convertirte en un corrupto, robando todo el dinero que puedas y acabando con los otros policías.



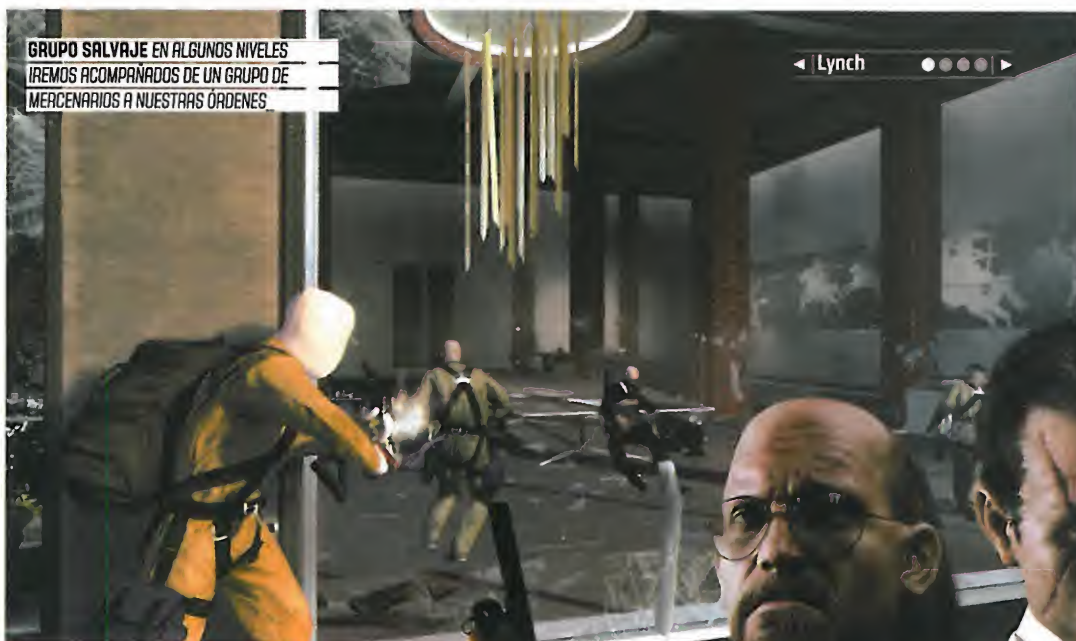
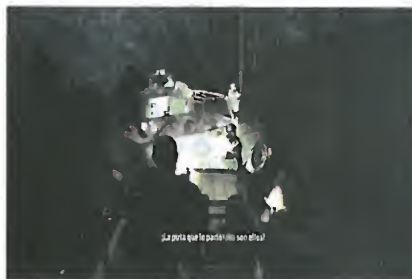
KANE & LYNCH: DEAD MEN

18+

PS3 • XBOX 360



GÉNERO SHOOTER ANTIHEROICO
PAÍS DINAMARCA · COMPAÑIA EIDOS
DESARROLLADOR IO-INTERACTIVE
DISTRIBUYE PROEIN
JUGADORES 1-8 · ON-LINE SI
TEXTOS CASTELLANO
WEB WWW.KANEANDLYNCH.COM



MODO COOPERATIVO

La mejor forma de disfrutar el juego es a través de su Modo Cooperativo, incluso teniendo en cuenta que IO solo lo ha incluido de forma off-line, y únicamente a través de split-screen. Un jugador será Kane, el otro Lynch, y el desarrollo será muy diferente para cada uno de ellos, no como en otros títulos cooperativos, en los que ambos jugadores comparten una experiencia muy similar. Lo más divertido del modo cooperativo es perder totalmente el control de Lynch cuando tienen un ataque esquizofrénico; lo único que podrás controlar es la cámara para ver como se carga a todo bicho viviente.



Kane & Lynch, no tenemos más remedio que emplear esta última página para comentar las otras posibilidades que el título de IO ofrece.

Aunque su guión y su desarrollo obligará a un solo jugador, en la piel de Kane, a compartir protagonismo con Lynch, también hará de su Modo Cooperativo totalmente único en el género (aunque, por desgracia, solo podremos disfrutarlo a pantalla partida). Si prefieres el juego on-line también podrás disfrutar de lo lindo con *Kane & Lynch*, pero no esperes los típicos Modos Deathmatch, Team Deathmatch, etc... Todo eso queda obsoleto al lado del original Modo Frágil Alianza, diseñado para un máximo de ocho jugadores, con un planteamiento simple y directo, y mil posibilidades en su desarrollo.

Objetivamente, por mucho que me duela, su motor gráfico resulta demasiado sobrio para los tiempos que corren e, incluso, en la versión PS3, sufre de algunos saltos en su frame rate, pero os aseguramos que no vais a encontrar un shooter con mejor desarrollo y puesta en escena que *Kane & Lynch*.

CONCLUYENDO

Si su motor gráfico hubiera sido un poco más espectacular, Kane & Lynch sería el shooter del año.

GRÁFICOS

7,7

SONIDO

9,0

JUGABILIDAD

9,2

DURACIÓN

8,0

PS3

GLOBAL

8,7

XBOX 360

GLOBAL

8,8



REJUGAR EL JUEGO INVITA A REJUGAR MISIONES CON DIFERENTES AVIONES O PARA COMPLETAR OPERACIONES QUE QUEDARON A MEDIAS Y MEJORAR LA PUNTUACIÓN.



VELOCIDAD SE ECHA EN FALTA MÁS SENSACIÓN DE VELOCIDAD AL PILOTAR UN CAZA.



STAN BY

ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION

LOS HORRORES DE LA GUERRA SE VIVEN MEJOR A VARIOS MILES DE METROS DE ALTURA...

Y si los horrores de los que hablamos son los que plantea **Ace Combat 6** en sus secuencias animadas, desde luego mejor verlos desde muy lejos. Despachemos esto rápido: las *cutscenes* que Namco ha incluido en esta sexta entrega (sin contar *spin-offs*) de la serie son espantosas. No en el apartado gráfico, donde se manejan más o menos bien, sino en cuanto a contenido y planteamiento.

El juego se centra, de nuevo, en un conflicto bélico a gran escala entre naciones ficticias, la Emmeria del jugador y la invasora Estovakia. Entre misiones, veremos diferentes secuencias en las que nos cuentan cómo viven el conflicto algunos ciudadanos y soldados de

a pie de ambas naciones. Y me vais a disculpar, pero son de lo peorcito que un servidor se ha echado a la cara. Están tan repletas de un empalagoso lirismo de la tragedia, y presentan unos diálogos o, para ser exactos, monólogos tan impostados, tan poco naturales, sobreactuados y melodramáticos, que aguantar el par de minutos que duran se convierte en un suplicio. No obstante, saltárselas es tan fácil como apretar un botón. Hacedlo, por Dios.

Bailando con los ángeles

Afortunadamente, la parte importante de **Ace Combat 6**, es decir, el combate aéreo, resulta prácticamente impecable. Como viene siendo habitual, la simulación tiende más hacia el arcade, cosa que quien suscribe agradece. Pero eso no quita para que la sensación de pilotaje sea estupenda y verosímil. Con un *stick* controlamos el alabeo y el cabeceo, con los pulsa-

dores frontales hacemos lo propio con la guiñada (poco usada en vuelo, pero útil durante el juego en ocasiones puntuales) y con los gatillos la velocidad. Hay que tener cuidado con no reducir demasiado o ascender en vertical por tiempos prolongados para no sufrir pérdidas, y poco más. El resto es hacer filigranas, buscar objetivos y disparar cuando se tiene la oportunidad.

Los aviones (¿alguien no conoce la serie?) son cazas modernos, la mayor parte reales, y todos presentan munición ilimitada en el cañón, un número indecente de misiles todo-en-uno, y un arma especial que puede elegirse antes de cada misión entre un buen puñado de variantes aire-tierra, aire-aire, aire-mar o contramedidas (cada tipo varía de un modelo de avión a otro).

Las misiones de **Ace Combat 6** reflejan el desarrollo de la guerra entre Emmeria y Esto-





GÉNERO ABRÓCHENSE LOS CINTURONES
PAÍS JAPÓN _ COMPAÑÍA NAMCO/BANDAI
DESARROLLADOR NAMCO
DISTRIBUYE ATARI
JUGADORES 1-16 _ ON-LINE SÍ
TEXTOS/VOCES CASTELLANO/CASTELLANO
WEB WWW.ACECOMBAT6.COM/

UN PAJARITO ESTE SERÁ UNA DE LAS GRANDES ENEMIGAS ESTOVIARIAS. TAMBIÉN HABRÁ ASES A LOS QUE DERROTAR Y DESBLOQUEAR EXTRAS



NO MIRE ABAJO

Espectacular resulta *Ace Combat 6* en el apartado gráfico: desde los modelados de los aviones a los escenarios. Éstos lucen especialmente bien desde lejos (a veces parecen fotos de satélite reales), aunque al aproximarse se ve un poco el truco.

vakia, tras el ataque sorpresa de esta, y presentan la mayor novedad del juego: cada misión se desarrolla en un número variado de frentes (hasta seis), con diferentes operaciones en marcha. Cada una afecta de una manera determinada a la batalla en curso: algunos objetivos son imprescindibles para el éxito, otros facilitan la misión de algunas unidades o del propio jugador. Nos veremos así en todo el meollo de una batalla a gran escala, con escuadrones de caballería (tanques, vaya) a los que hay que dar apoyo mientras llevan a cabo su avance (uno de los aspectos más bellos del juego... contemplar desde el aire cómo las tropas de tierra progresan), o bombarderos y aviones radar a los que proteger. O, por el contrario, bombarderos enemigos a los que derribar antes de que alcancen nuestros barcos, o sistemas de defensa terrestre que eliminar para poder sembrar de bombas y misiles crucero una fortificación enemiga. O todo ello a la vez.

Resulta curioso el equilibrio al que se ha llegado entre un transcurso de cada frente en tiempo real y dependiente de la intervención

del jugador. Algunas operaciones no comenzarán hasta que éste participe, y otras en cambio se pondrán en marcha independientemente. Del mismo modo, en algunas tendremos que tomar parte muy activamente para asegurar el éxito (o cumplir directamente los objetivos), mientras que en otras se las podrán arreglar por su cuenta o con ayudas puntuales.

Cada batalla se desarrolla, por tanto, de diferentes formas, dependiendo de en qué operación decidamos participar primero, y dónde vayamos acudiendo después. Los objetivos, además, son tanto de tipo verosímil (los propios de un choque entre ejércitos) como más propios de una fantasía arcade: destrozarnos el

SEIS OPERACIONES SIMULTÁNEAS EN UNA MISIÓN RESULTAN EN UN CAOS DELICIOSO

interior de túneles, enfrentarse a fortalezas flotantes... Y nuestra puntuación (gracias a la que podremos comprar nuevos aviones y armas) depende de cuántas operaciones se completen y cuánto peso hayamos tenido en ellas.

La guinda: un multijugador frenético con batallas por equipos, en solitario, asaltos y dos misiones para jugar en cooperativo.



A SUS ÓRDENES No sólo pueden darse órdenes a nuestro wingman. Gracias a un medidor sabremos cuándo están disponibles dos órdenes avanzadas: un ataque aliado masivo, o poner a toda la escuadra a cubrirte. Abajo puede verse el briefing de la misión.



CONCLUYENDO

Un gameplay estupendo que cualquier aficionado al género apreciará, con batallas que se desarrollan en enormes territorios, múltiples operaciones simultáneas, enemigos cada vez más puñeteros y decenas de aviones que pilotar.

GRÁFICOS

8,2

SONIDO

8,0

JUGABILIDAD

8,5

DURACIÓN

8,0



GLOBAL

8,3



_JOHN TONES

WIPEOUT PULSE

CAIDA LIBRE
COMO JILGUEROS
FUTURISTAS.
GRACIAS A LA
ABUNDANCIA DE
PICADOS Y LOOPS.

EL LANZAMIENTO DE WIPEOUT PULSE PLANTEA ALGUNAS PREGUNTAS ¿EL MEJOR JUEGO DE CARRERAS PARA PSP? SIN DUDA. PERO, ¿ES ACASO EL MEJOR WIPEOUT DE TODOS LOS TIEMPOS? PUES...

Si ya sois fans de la saga *Wipeout*, quizás desde los tiempos de las primeras entregas en **PSone** (el recordado pero hoy impracticable *Wipeout*, su secuela *Wipeout 2097*, el revolucionario *Wipeout 3*), sufristeis con la traicionera entrega para **PS2** (*Wipeout Fusion*) y pasasteis más horas de las que vuestro orgullo os permite reconocer con ese retorno a los orígenes que fue *Wipeout Pure*, hasta hoy el mejor arcade de velocidad para **PSP**, tengo el análisis prácticamente resuelto: *Wipeout Pulse* os va a volver locos. Es más de lo mismo, respetando todas y cada una de las señas de identidad de la serie y mejorando los pequeños problemitas de *Wipeout Pure*, tanto jugables como de estructura (¿no os daba la impresión de pasar a veces más tiempo descifrando menús que compitiendo?).

Para los recién llegados a la serie, tengo el aviso de rigor, y que complacerá también a los veteranos: *Wipeout Pulse* sigue siendo increíblemente duro. Incluso a mí, que tengo callos en las yemas de los dedos de pasar la mitad de

mi vida como jugador tomando las curvas más pronunciadas con la ayuda de los frenos laterales de las naves de la serie, me costó cuatro o cinco intentos superar sólo la primera de las carreras de *Pulse*. Y con medalla de bronce por los pelos. Hasta que no se sufre por completo el circuito de cabo a rabo y se memoriza no sólo la situación de cada curva y la ubicación de los *power-ups* y los pequeños *turbo-boost*, sino el lugar más apropiado para emplear cada arma y mejora, no se progresa. *Wipeout* sigue siendo una serie que escupe al jugador ocasional, porque ya al habitual lo humilla una y otra vez, obligándole a experimentar tiempos lamentables y carreras penosas en el necesario proceso de aprendizaje de todos y cada uno de los circuitos. No es ni buena ni mala noticia *per se*: es lo que siempre ha sido *Wipeout*, y vive Dios que *Pulse* es *Wipeout* en estado puro.

Mejora portátil

Así pues, podemos contar con una compacta pero insustancial y leve mejora gráfica que es,

en cierto sentido, el tope al que se puede llegar en la consola. Habrá que esperar a la versión **PS3** de *Wipeout* y a su anticipo *Wipeout HD* (que ya hemos probado, y podemos asegurar que es un mundo nuevo) para disfrutar de un vuelco visual. Pareja a esta mejora, también hemos percibido cómo se ha pulido sensiblemente la inteligencia de los contrincantes (sí, damas y caballeros: si *Wipeout* ya era complicado compitiendo con pilotos-zombi, esperen a ver cómo han aprendido a manejar la artillería de las naves).

Todo ello es sólo lo más aparente de las sustanciosas novedades de esta entrega del juego, donde claramente **SCE Studios Liverpool** no ha querido modificar el *gameplay*, sino mejorar y multiplicar las opciones. Por ejemplo, hay doce circuitos, todos ellos reversibles en diversos momentos del juego; doce equi-

ES TAN SENCILLO COMO ESTO: WIPEOUT PULSE ES EL JUEGO MÁS RÁPIDO Y FRENÉTICO DE LA HISTORIA DE LA PSP



WIPEOUT PULSE

3+

PSP



GÉNERO VELOCISMO DEL SIGLO XXI
PAÍS REINO UNIDO COMPAÑÍA SONY C.E.
DESARROLLADOR SONY STUDIO LIVERPOOL
DISTRIBUYE SONY C.E.
JUGADORES 1-8 ON-LINE SI
TEXTOS/VOCES CASTELLANO/INGLÉS
WEB WWW.WIPEOUTPULSE.COM

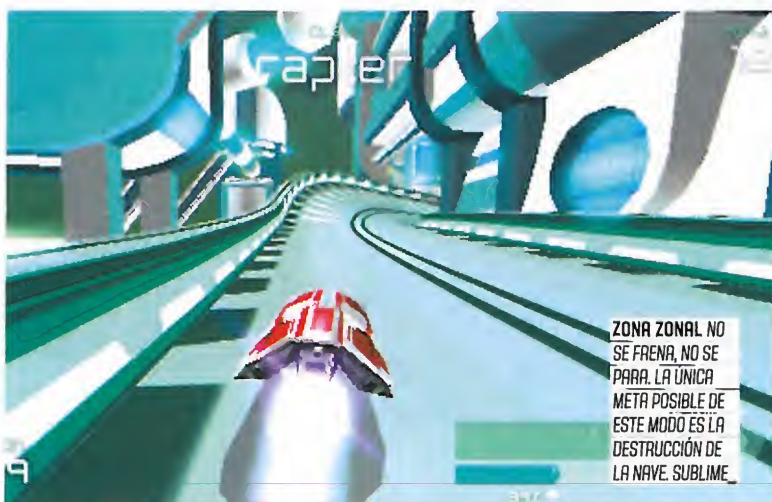


hailon's junction white



La carrera se empezó a celebrar en este parque energético tan secreto de Brecon Beacons cuando le retiraron los fondos públicos debido al incidente con la plaga gris. Lo más importante de este circuito de 5,2 km son los interruptores magnetotérmicos, semejantes a catedrales, y el bucle de la Concordia.

PONIENDO EN SITUACIÓN Las a menudo indescifrables introducciones a cada nivel ponen al jugador en un curioso estado de trance cerebral muy apropiado. Bucle de la Concordia, anda queeee...



pos (dos nuevos, cuatro descargables en un futuro próximo); pistas magnéticas que permiten hacer loops y otros disparates anti-gravitatorios que convierten las partidas de **Wipeout Pulse** dentro de vehículos en movimiento en una muy mala idea; siete Modos de juego, incluyendo el Modo Eliminator, que no se veía desde los tiempos de **Wipeout 3**, y que cuenta con dos armas propias: el repulsor y los shurikens; y revitalización, en fin, del frenético Modo Zona, haciendo que casi todas las pistas del juego tengan una versión Zona (16 en total), que como saben los menos jóvenes, son circuitos en turbo continuo donde no hace falta acelerar. Con no pegársela ya vale.

Sin duda, la gran promesa de **Wipeout Pulse** es el extremo grado de configuración: hasta a los más reticentes al tuning nos parece atractiva la idea de crear nuevas decoraciones para las naves vía web, descargarlas y usarlas más tarde en las carreras. O la posibilidad de confi-

gurar la banda sonora con la sartenada de mp3s que haya en la Memory Stick: en su día sonaría revolucionario conducir a altas velocidades al ritmo de **Aphex Twin** o **Kraftwerk**, pero una vez has probado un par de carreras en Modo Eliminator a ritmo de **The Donnas**, el Concepto **Wipeout** se reformula por completo. No volverás al chunda-chunda.

Cuidada ambientación

Somos de la opinión de que, salvo la innumerable entrega de **PS2**, **Wipeout** siempre ha exhibido un espléndido pulso a la hora de ambientar las carreras gracias al anonimato de los pilotos, las denominaciones enigmáticas de las pistas, y los decorados, donde se adivinaban alturas estratosféricas, corporaciones desalmadas y desiertos poblados de víctimas de la radiación. **Pulse** mejora aún más esa sensación adornando los periodos de carga con pequeñas descripciones de cada

12 PISTAS REVERSIBLES PUEDEN NO PARECER DEMASIADAS, PERO CONVERTIRSE EN MAESTRO DE TODAS ELLAS LLEVARÁ TIEMPO. MUCHO.

pista que no desentonarían en una novela del **J. G. Ballard** más entregado al futurismo. Crípticas frases, virtualmente incomprensibles, pero que hacen mucho por redondear la ambientación del juego.

No es cuestión superficial: es por detalles como éste por los que **Wipeout** va siempre por delante de sus competidores. Por ese y por el de siempre, claro: en los circuitos de velocidades más altas, la sensación de frenesí supersónico es tal que hará que a más de un jugador se le rizen las pestañas. Y de eso va todo.

CONCLUYENDO

Con un prometido Modo Multijugador, tanto ad-hoc como por infraestructura, y un Modo Historia que da para muchas, muchísimas horas (más por su dificultad que por su densidad), **Wipeout** es la mejor opción para las ansias de velocidad portátil.

GRÁFICOS

8,7

SONIDO

8,0

JUGABILIDAD

9,0

DURACIÓN

8,0

GLOBAL

9,0



PSP: A TODA MÁQUINA

Syphon Filter: LS es uno de los primeros juegos de PSP en explotar la velocidad real del procesador de la consola: 333 Mhz.

_MELONGASOIL

SYPHON FILTER: LOGAN SHADOW

LA SECUELA DE LA MEJOR ENTREGA DE LA SAGA HACE HONOR A SU NOMBRE Y AÑADE UNA BUENA CANTIDAD DE POSIBILIDADES... Y ADEMÁS ES DE LOS POCOS JUEGOS QUE FUNCIONA A 333 MHZ

No sabemos a cual de los ingenieros de Sony se le ocurrió diseñar una consola cuyo procesador funciona a 333 Mhz para mantenerla capada, a un 66% de su capacidad, durante casi tres años. De lo que estamos seguros es de que la portátil está viviendo una segunda juventud con el total aprovechamiento de su hardware, y títulos como *Silent Hill: Origins* o, en este caso, *Syphon Filter: Logan's Shadow*, lo demuestran.

Tras *Syphon Filter: Dark Mirror*, entrega que rescató a Gabe Logan del destierro producido por *Omega Strain* (como hemos dicho mil veces, juego adelantado a su tiempo), la saga sigue evolucionando con *Logan's Shadow* y, en

un futuro, *SF: Ops* (PSP) y una nueva entrega para PlayStation 3.

El mejor de la saga, otra vez.

Si Gabe se ha vuelto a poner de moda, es por *Dark Mirror*. Pues bien: *Logan's Shadow* tiene todo lo bueno del anterior *Syphon Filter* portátil y muchas cosas más. Para empezar, presenta un desarrollo mucho más profundo y, sobre todo, variado, pero lo que diferencia realmente esta última entrega de *Dark Mirror* (y de cualquier otro shooter portátil) es su espectacular motor gráfico, capaz de dejar en evidencia a títulos creados para consolas de sobremesa como PS2.

Los 333 Mhz de PSP sirven para mover con soltura gigantescos entornos, abiertos y cerrados, con texturas de buena resolución y unos efectos de iluminación de una calidad que supera a los de muchos títulos aparecidos para PlayStation 2. A pesar de la relativamente baja resolución de la pantalla de PSP, os aseguramos que *Syphon Filter* es de lo más espectacular que ha pasado por una portátil, independientemente del género al que pertenezca, algo de lo que también tiene gran parte de culpa el motor físico Havok.

Mucho más que buenos gráficos

La tremenda calidad visual que atesora el título está, por suerte, a la misma altura que su jugabilidad, que aunque no llega a compararse a la de shooters de nueva generación u obras maestras de los 128 bits, sí ofrece muchísimo más que cualquier otro título del mismo género creado para una portátil.

Sony Bend, conscientes de que habían dado con la fórmula perfecta en *Dark Mirror*, no han querido modificar en absoluto la base jugable de esta nueva entrega. Lo que han hecho ha sido aumentar sus posibilidades y que su desarrollo sea mucho más variado que el de su antecesor. *Logan's Shadow* sigue siendo un

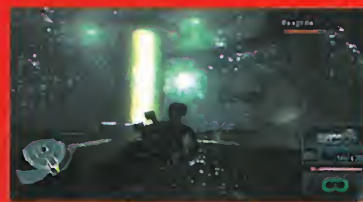




GÉNERO SHOOTER LOGANISTA
PAÍS EE.UU. COMPAÑÍA SONY C.E.
DESARROLLADOR SONY BEND
DISTRIBUYE SONY C.E.
JUGADORES 1-8 ON-LINE SÍ
TEXTOS CASTELLANO
WEB [HTTP://WWW.SYPHONFILTER.COM](http://WWW.SYPHONFILTER.COM)

NUEVAS HABILIDADES

La mejora gráfica y el aumento de velocidad de la CPU de PSP no son las únicas novedades importantes que aporta *Syphon Filter: Logan's Shadow*. Su jugabilidad ha mejorado notablemente, con la inclusión de nuevas armas, la mejora de la I. A. enemiga y la adquisición por parte de Logan de nuevas habilidades. Para realizar ciertas acciones será necesario pulsar repetidamente el botón que aparecerá en pantalla (para mover objetos o abrir trampillas, por ejemplo), y en ocasiones tendremos que seguir una secuencia de botones (para hackear un ordenador). Otra de las habilidades de Logan presentada en esta nueva entrega de *Syphon Filter* es la de nadar y bucear, introducida en el juego de una forma muy eficiente.



shooter más bien tranquilo, en el que la búsqueda de paredes y objetos para ocultarse de los proyectiles enemigos es una constante, y cuya mecánica consistirá en seguir a pies juntillas las órdenes recibidas por radio desde la central (o lo que es lo mismo, seguir el script de principio a fin, algo que no resulta nada aburrido; las posibilidades y acciones parecen no tener fin). A través de sencillos comandos, a lo largo de las seis misiones del juego tendrás que desactivar explosivos, destruir submarinos... y aprender las rutinas para acabar con los jefes de final de fase (algo más fácil de lo que parece en un principio).

Bend ha incluido pequeños detalles jugables y novedades en su control para hacer más divertida aún nuestra tarea: Logan podrá nadar y bucear (algo que ha dado mucha libertad a los diseñadores de los niveles del juego) y muchos de los puzzles tendrán que ser resueltos a

través de secuencias de botones que aparecerán en pantalla.

Además, Logan tendrá a su disposición una gran cantidad de armas y posibilidades con las que deshacerse de sus enemigos: armas cortas, subfusiles, rifles de francotirador, ataques cuerpo a cuerpo, granadas... Incluso podrá utilizar a los enemigos como escudos humanos.

El desarrollo guionizado de *Syphon Filter: Logan's Shadow* no parece dar para mucho más después de completar el juego, pero Bend ha incluido dos niveles de dificultad, un multijugador para ocho personas y hasta una demo de *SF: Combat Ops*, de próxima aparición en la **PlayStation Store** de exclusiva para la **Playstation Portable**. Si te gustan los shooters y quieres jugar con uno de los títulos que mejor explotan el hardware de la portátil de Sony (¿y quien no?), no lo dudes, hazte con *Logan's Shadow*.

CONCLUYENDO

El título de Sony Bend es perfecto para una portátil, muy bueno como shooter, con una buena cantidad de posibilidades, opciones de juego multijugador (a través de internet) y visualmente impecable. De lo mejor que hemos jugado en la portátil de Sony.

GRÁFICOS

8,0

SONIDO

9,0

JUGABILIDAD

8,9

DURACIÓN

8,8



GLOBAL

9,0



GÉNERO PERSECUCIONES ENDEMONIADAS
PAÍS REINO UNIDO · COMPAÑÍA SONY C.E.
DESARROLLADOR BIGBIG STUDIOS
DISTRIBUYE SONY C.E.
JUGADORES 1-4 · ON-LINE SÍ
TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO
WEB WWW.PURSUITFORCE.COM

JOHN TONES

 VERSIÓN
COMENTADA

PURSUIT FORCE EXTREME JUSTICE

MÁS ACCIÓN, MÁS VELOCIDAD Y MÁS DISPARATE. EXTREME JUSTICE ES, EN MUCHOS SENTIDOS, LA SECUELA PERFECTA

Pursuit Force fue uno de los juegos más interesantes de la primera hornada de títulos para PSP, aunque fuera sólo por el hecho de haber sido concebido exclusivamente con la arquitectura y posibilidades de la consola en mente. Nada de ports de otras máquinas más potentes en las que se añoraba un segundo stick para el control: Pursuit Force, aún con serios problemas en cuanto a la dosificación de la dificultad, sigue siendo un gran título que resume y multiplica la dinámica de las películas de acción más excesivas de Hollywood: conduce todo, mata a todos, haz que todo explote.

Su secuela no se complica mucho la existencia: nos vuelve a poner en la piel del comandante de la futurista Pursuit Force, ese grupo de Jueces Dredds sin ironía que capturan a los criminales con el expeditivo método de aba-

lanzarse sobre sus coches, ejecutarlos y usar sus vehículos para avanzar por la carretera. En ese sentido, **Extreme Justice** es impecable: ha mejorado el problema del disparatamiento ocasional del nivel de dificultad de su precedente, y en general, todo es más compacto y manejable. Aún siendo un juego bastante exigente (los niveles con límite de tiempo siguen siendo un infierno, pero al menos son un infierno disfrutable y asumible), **Extreme Justice** es más asequible que Pursuit Force, y multiplica tanto el número de vehículos a conducir (una moto náutica, un hovercraft y otros) como la variedad de la acción, que pasa tanto de minijuegos de tiro en primera persona a bordo de un helicóptero como al seguimiento (relativamente) discreto de vehículos enemigos. Ojo también a los *final bosses*, mucho mejor planteados que en PF y de mecánica variadísima.



TERRIBLE IA Las secciones a pie no han mejorado demasiado con respecto a la anterior entrega: los enemigos se lanzan a ciegas hacia el protagonista y se echa de menos un sistema de control más preciso.



PROBLEMA PRINCIPAL: LAS FASES DE TIRO A PIE SIGUEN SIENDO UN HORROR, CON ENEMIGOS DE INTELIGENCIA BAJO MINIOS Y SERIOS PROBLEMAS DE CONTROL



CONCLUYENDO

Dejando de lado sus terribles fases de acción a pie, Extreme Justice (nos gusta ese título) toca techo en lo que a arcades motorizados y pirotécnicos para PSP se refiere. Imposible ser más rápido, más frenético, más asequible y más divertido.

GRÁFICOS

8,2

SONIDO

7,0

JUGABILIDAD

8,3

DURACIÓN

8,1

GLOBAL

8,3



12+

NINTENDO DS



GÉNERO DUNGEON CRAWLER
PAÍS EE.UU. COMPAÑÍA EA GAMES
DESARROLLADOR ID
DISTRIBUYE ELECTRONIC ARTS
JUGADORES 1 ON-LINE NO
TEXTOS CASTELLANO
WEB WWW.ORCSANDELVES.COM/

_MR WINTERS

ORCS & ELVES

LA GERONTOFILIA ROLERA
ATACA TU DS, Y CONSIGUE UN
CRÍTICO DE LA MANO DE JOHN
CARMACK, AMO DEL CALABOZO

Rechazarán los más patanes este enorme juego, de los mejores en el catálogo de la DS, precisamente por uno de sus rasgos más característicos: su interfaz frontal y sus toscos (y bellos... y perfectos) gráficos y animaciones. Mimados y adocenados por interfaces 3D mil veces trilladas, los más jóvenes se asustarán, como el niño que rechaza la cucharada de

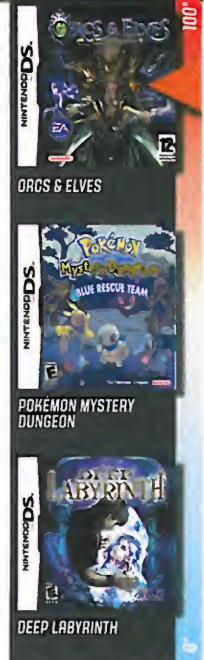
ADMIRABLE RESPETO POR LA JUGABILIDAD DEL RPG CLÁSICO

una comida que nunca ha probado, ante esta radical adhesión al formato clásico del *dungeon crawler*.

Y no hay que ver aquí pobreza de medios ni pereza a la hora de adaptar un juego original para móviles, pues no es sino la todopoderosa ID quien está detrás: *Orcs & Elves* se regodea en su formato *old-school* como

un cerdo en el fango, sabiendo que está justo donde quiere estar. Y lo hace ante la complaciente mirada de su padre, **John Carmack**, ese semidiós que legitimó el motor 3D como esqueleto formal del videojuego moderno (*Doom*, *Quake*, *Wolfenstein...*), y quien aquí rechaza lo que él mismo inventó con un admirable respeto por la esencia de la jugabilidad del RPG y el *roguelike* clásicos (ver reportaje en **Xtreme176**, firmado por un servidor). Así, pese a contar con un motor tridimensional plenamente operativo, *Orcs & Elves* conserva el minucioso juego por turnos y la perspectiva frontal, y se complace ante la poca variedad de modelos enemigos coloreándolos de diferentes formas, en función de su poder. Algo acerca de lo que **Carmack** se permite hacer un chiste, con una cómica situación en la que confundiremos a una enana con un varón... ¡porque son iguales!

Pero es precisamente allí donde el juego se aleja del *roguelike* clásico donde se esquila la perfección: la total ausencia de aleatoriedad en mapas, la no existencia de clases de personaje, progresión o conjuros personalizables, son factores que impiden toda rejugabilidad en un juego de por sí corto, completable en 7 horas. No es motivo, sin embargo, para rechazar adentrarse en esta magnífica mazmorra.



CONCLUYENDO

Enemigos que parecen cartulinas te harán sudar como el modelo poligonal más complejo. Cada movimiento cuenta en este juego por turnos, que aprovecha la pantalla doble de la DS para una entrañable visión del inventario (cinturón y botitas!) y que permite jugar sólo con el lápiz.

GRÁFICOS

9,2

SONIDO

9,0

JUGABILIDAD

9,2

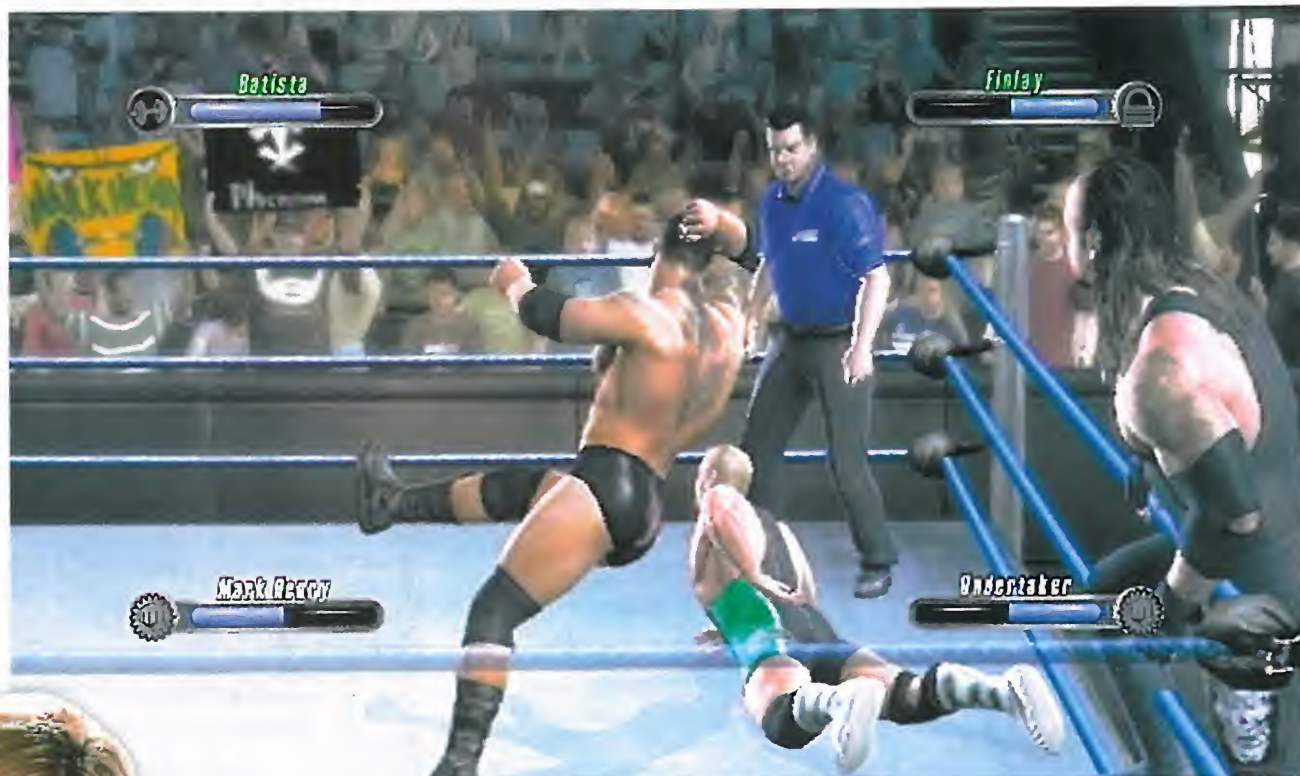
DURACIÓN

7,9

NINTENDO DS

GLOBAL

9,0



_NEMESIS

WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2008

SUDOR, GUANTAZOS, ANABOLIZANTES... Y TEXTOS EN CASTELLANO. LA INMENSA POPULARIDAD DE LA LUCHA LIBRE EN ESPAÑA HA OBRADO EL MILAGRO. AL FIN SABREMOS QUÉ FARFULLA THE ROCK.

La anterior edición de *WWE Smackdown! Vs Raw* dinamitó todas las expectativas de ventas (incluyendo las de la propia **THQ España**), ocupando un mes sí y otro también la lista de los juegos más vendidos (primero a precio normal, luego en categoría Platinum). Aquello no fue más que la confirmación de un fenómeno sorprendente: la total implantación de la Lucha Libre en el mercado español.

Si hace unos años el género sólo era seguido por un puñado de nostálgicos de **Hulk Hogan**, ahora el *Pressing Catch* arrastra a cientos de miles de seguidores, hacia los que va dirigido este nuevo desfile de cachas sudorosas y hembras siliconadas. Muchos usuarios ya conocen a fondo la mecánica de los *WWE Smackdown! Vs RAW*, pero la gran mayoría de los potenciales compradores del juego son novatos en este deporte espectáculo, por lo que **THQ** ha decidido hacer la experiencia de juego lo más accesible posible. Y para ello, han tomado una decisión que hace unos años nos habría sonado a ciencia-ficción: han incluido textos en cas-

tellano. Quizás este hecho no parezca tener importancia al tratarse de un juego de lucha libre, pero dado la gran cantidad de textos y secuencias que despliega el Modo Historia (rebautizado aquí como 24/7), la incorporación de textos en castellano es todo un logro.

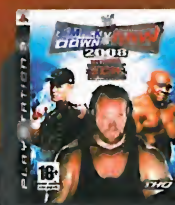
Aunque todas las entregas son prácticamente idénticas en sus cimientos, es preciso definir las diferentes versiones de *WWE Smackdown! Vs. RAW 2008* en tres grandes grupos: Nueva Generación (**PlayStation 3** y **Xbox 360**), **PlayStation 2** y **Wii**. Lógicamente, las primeras son las que ofrecen unos gráficos más espectaculares, aunque si algo nos ha demostrado **Yuke's** (creadores del juego) a lo largo de la última década es que son unos maestros a la hora de diseñar juegos de *wrestling*, independientemente del sistema elegido. De hecho, las entregas **PlayStation 2** y **Wii** ofrecen un aspecto deslumbrante, con luchadores gigantes, pero **PS3** y **Xbox 360** se llevan el gato al agua por un detalle que no se ha incluido en **PS2** y **Wii**: el juego *on-line*.

Mamporros sin fronteras

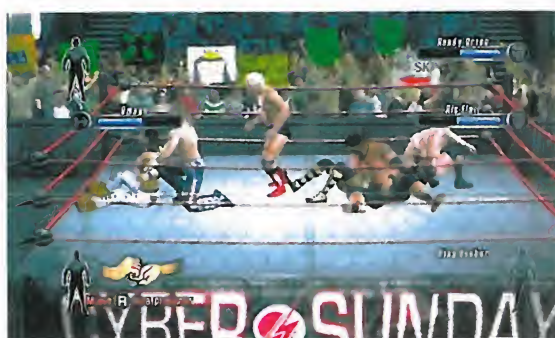
Construir tu propio luchador, o bien elegir tu estrella favorita, y partírtela la cara con usuarios de otros países es una de experiencias más entrañables que se pueden vivir hoy en



PS3 • XB 360 • PS2 • WII



GÉNERO SIMULADOR DE LUCHADORES HORMONADOS
PAÍS EE.UU. _ COMPAÑÍA THQ
DESARROLLADOR YUKE'S _ DISTRIBUYE THQ
JUGADORES 1-16 (PS3/XB360), 1-6 (PS2), 1-2 (WII)
ON-LINE SI
TEXTOS CASTELLANO _ TEXTOS INGLÉS
WEB SMACKDOWNVSRW.COM



ESOS CUERPOS LOCOS, LOCOS Estas pantallas, protagonizadas por efebos hipervitaminados, han devuelto a John Tones a su auténtica vocación: la de diseñador de slips y tngas de fantasía para culturistas, transformistas y blogueros en general.



día con una consola y una conexión a Internet. Y es una pena que no se haya podido extender esa bendición a **PS2**, sobre todo porque el anterior capítulo, *WWE Smackdown! Vs RAW 2007*, sí lo permitía. Al menos los usuarios de **PlayStation 2** tienen la garantía, como consuelo, de que todas las mejoras y novedades que presenta la entrega para consolas de nueva generación están presentes en su máquina: sistema de llaves simplificado, el ya mencionado Modo 24/7 (en el que podrás revivir la carrera de tu luchador, día a día, con entrenamientos, eventos públicos, alianzas y traiciones), diversos estilos de lucha y enfrentamientos con hasta seis jugadores simultáneos.

La versión **Wii**, como de costumbre, se desmarca del resto debido a su peculiar sistema de control. Gráficamente es un prodigio, pero la utilización del wiimote y el nunchaku, unido a un desarrollo mucho más frenético que el resto de versiones (hay combates que duran sólo un par de minutos) lo acercan más a los arcades

de lucha tipo *Tekken* que a la estrategia de un simulador de catch. Júntate con un amigo, y aquello parecerá más un duelo de maracas que un combate de lucha libre.

Si tengo el anterior... ¿vale la pena?

Si eres un recién llegado al universo del *catch*, no lo dudes, éste es tu juego. Te lo pasarás en grande emulando a tus berracos favoritos, sólo o en compañía de una legión de amigos. Si eres un veterano del género, a lo mejor alimentas unas cuantas dudas sobre si merece la pena adquirir esta nueva entrega. Aunque poseas la anterior entrega **PS2**, con su juego *on-line*, tampoco hay demasiadas garantías de que los servidores vayan a durar muchos años, por lo que recomiendo no mirar hacia atrás y lanzarte a por la entrega 2008. Tiene textos en castellano, la brutalidad de siempre, el Modo 24/7 y un buen puñado de leyendas a desbloquear. Se te caerán los dedos antes de que llegues a aburrirte.



MAMPORROS A RITMO DE MARACAS

La máquina de Nintendo se desmarca totalmente del resto de versiones. El Modo 24/7 aquí es rebautizado como Success Mode, aunque la gran diferencia es el sistema de control. Utilizarás el nunchaku para mover a tu luchador y agitarás el wiimote para realizar las llaves y ejecutar patadas y puñetazos. Todo ello en combates tan marrulleros como vertiginosos.

GRÁFICOS

8,7

SONIDO

8,0

JUGABILIDAD

8,8

DURACIÓN

8,0

PS3

GLOBAL

8,5

X360

GLOBAL

8,4

WII

GLOBAL

8,0

ANÁLISIS



_GÉNERO BEAT'EM-UP DE NINJAS ADOLESCENTES
 _PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA NAMCO BANDAI
 _DESARROLLADOR CYBERCONNECT 2
 _DISTRIBUYE ATARI
 _JUGADORES 1-2 _ON-LINE NO
 _TEXTOS CASTELLANO
 _WEB WWW.NAMCOBANDAI.GAMES.COM

PS2
12+



_CHIARAFAN

NARUTO ULTIMATE NINJA 2

NUEVAS AVENTURAS Y DESVENTURAS DEL NINJA MÁS IRREVERENTE DEL ANIME JAPONÉS

Sin ser el que escribe un gran fan de la serie en la que se basa el juego, tengo que reconocer que siempre he sentido una debilidad especial por los juegos de Naruto. Será por el carisma de los personajes, por la sencilla y espectacular jugabilidad de sus combates uno contra uno en entornos de varios niveles [algo similar a lo visto en la saga *Smash Bros*, sólo que mucho más divertido] o por lo bien que están trasladada la estética del cómic a la pantalla. No lo sé, pero esta segunda entrega de la saga *Ultimate Ninja* para PS2 (que vio la luz en Japón hace ya bastante tiempo) mejora a su predecesor en todos los aspectos, introduciendo más personajes, escenarios y, lo más importante, un modo de juego a medio camino entre la aventura y la lucha, con toques RPG incluso, que alarga considerablemente la vida del producto.

GLOBAL

8,3



_GÉNERO TORNEO ANIME PLUS CUAMPERFECTO
 _PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA BANDAI
 _DESARROLLADOR SPIKE
 _DISTRIBUYE ATARI
 _JUGADORES 1-2 _ON-LINE NO
 _TEXTOS CASTELLANO
 _WEB WWW.ATARI.COM/DRAGONBALLZ

PS2
12+



MAGIA NOSTÁLGICA Sorprende el cuidado y espectacularidad de la Campaña Bola de Dragón, donde están Arale, Número 8, el General Blue o Devilman. Tan fabulosos que merecerían un juego exclusivo para ellos solitos.



_BEN REILLY

DBZ BUDOKAI TENKAICHI 3

GOKU SE DESPIDE DE PS2 CON EL MEJOR TÍTULO JAMÁS CREADO PARA LA SAGA DE TORIYAMA

Nadie puede negar que *Budokai Tenkaichi 3* es un juego hecho por y para seguidores de esta serie, que son (somos) quienes más van a disfrutar venciendo a Freezer en un destrozado planeta Namek o con la emotividad del kame-hame-ha entre padre e hijo contra Célula. Pero incluso el más cerril aficionado a la lucha tiene que admitir la ambición de este juego: 150 personajes, Torneos, Campañas, secretos y, sobre todo, la perfecta traslación de la pirotecnia visual del anime original.

Lo mejor es que el juego no se limita a cumplir expediente sumando nuevas opciones, sino que pule al máximo los gráficos, por ejemplo con nuevos detalles en el modelado o escenarios de lujo [atentos a la impresionante Villa Pinguino]. Apabullante y muy divertido, *Tenkaichi 3* tiene el secreto de la obra de *Toriyama*: siempre queremos más.

GLOBAL

9,0





_GÉNERO SHOOTER BÉLICO Y TÁCTIL
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA ACTIVISION
_DESARROLLADOR N-SPACE
_DISTRIBUYE ACTIVISION
_JUGADORES 1-4 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES CASTELLANO
_WEB WWW.CALLOFDUTY.COM

DS

16+



UN SONIDO DE LUJO El audio de COD4 es uno de los mejores que hemos oído en DS, sobre todo por el fantástico doblaje al castellano.



LA GUERRA TÁCTIL Usa la pantalla de abajo para dirigir el punto de vista de tu soldado y elegir arma.

¿CABLE ROJO O CABLE NEGRO? Como en todos los COD, abundan los eventos especiales. En éste usarás el stylus para desactivar la bomba.

_NEMESIS

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

NO NECESITAS UNA TV DE 40" PARA SENTIR EL FRAGOR DE LA GUERRA

● **DS** es, a priori, la portátil ideal para los shooters en 1ª persona, ya que la pantalla táctil emula, con acierto, el uso del ratón en los **PCs**. Más complicado es plasmar, en una pantalla de sólo tres pulgadas, la espectacularidad habitual de la saga **COD**. **N-Space** no ha podido hacer milagros con el **hardware** de **DS**, pero aun así han logrado un shooter atractivo, dotado de una ambientación magistral (el sonido es de lujo, especialmente el doblaje), que logra meter al jugador en la acción hasta tal punto que, tras diez minutos, uno olvida de que existe un mundo más allá de las dos pantallas de **DS**. Y, por supuesto, no faltan eventos especiales, como desactivar bombas o manejar una ametralladora durante una persecución en jeep. Carece de la profundidad y el Modo *On-line* de *Metroid Prime: Hunters*, pero incluye diversos Modos Multijugador con uno o varios cartuchos.

GLOBAL

8,4



_GÉNERO PLATAFORMAS ANIMADAS DE AYER Y HOY
_PAÍS ESTADOS UNIDOS
_COMPAÑÍA ELECTRONIC ARTS
_DESARROLLADOR EA REDMOND SHORES
_DISTRIBUYE ELECTRONIC ARTS
_JUGADORES 1-4 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES CASTELLANO
_WEB SIMPSONVIDEOJUEGO.ES

DS

12+



HOMER, CON Y SIN ROPA Cuantos más niveles y más items consigas en los niveles, más objetos y comida podrás desbloquear para experimentar con Pet Homer, la versión perversa (y tronchante) de los Nintendogs. Dale de comer, pero cuidado. Si come demasiada basura tendrá un infarto.

_NEMESIS

LOS SIMPSON EL VIDEOJUEGO

EA APUESTA POR LAS PLATAFORMAS 2D PARA RECREAR A HOMER Y COMPAÑÍA

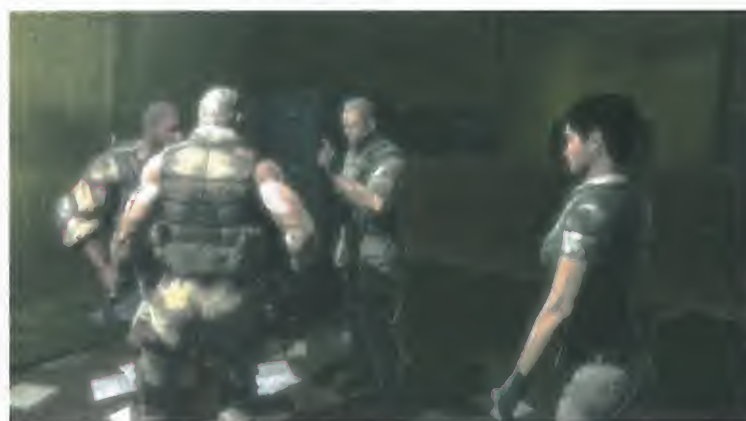
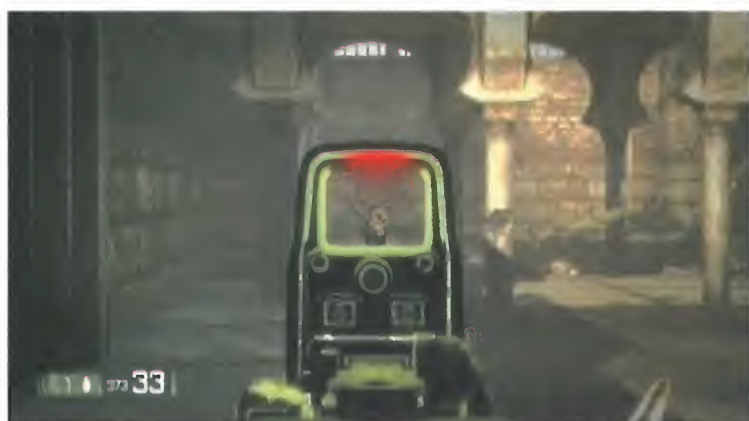
● Y los fans del retro se lo agradecemos de corazón. Está muy bien ver entornos poligonales en **DS**, pero es aún mejor deleitarse con universos *bitmap* servidos en pantalla doble, como sucede en este videojuego de *Los Simpson*, que recrea en 2D los niveles ya vistos en el resto de consolas. Aunque la forma de avanzar por ellos cambia notablemente. Si en las otras máquinas se nos permitía controlar a dos miembros de la familia Simpson a nuestro antojo, aquí sólo se alternan al accionar determinadas palancas. En eso consiste todo el juego: en sortear obstáculos con un personaje, accionar la palanca, y controlar al otro. Los poderes de los personajes son la única variación en una mecánica que acaba siendo demasiado repetitiva. Todo sea por desbloquear items para Pet Homer (una parodia brutal de *Nintendogs*) y disfrutar del magnífico doblaje al castellano.

GLOBAL

7,9



UN CLÁSICO NO FALTAN LOS LUGARES
COMUNES DEL ARSENAL DE UN JUEGO DE
ACCIÓN: FRANCOOTIRADOR, LANZAMISILES...



_STAN BY

BLACKSITE

MIDWAY PROMETÍA UN NOVEDOSO SHOOTER SCI-FI POLÍTICO. AL FINAL, NI ES TAN POLÍTICO, NI HAY TANTA CIENCIA-FICCIÓN. Y NOVEDOSO, LO QUE SE DICE NOVEDOSO...

Al menos sí es un *shooter*. De eso no cabe la menor duda. Pero quien esto suscribe no ha podido evitar sentirse bastante decepcionado con el resultado final de *Blacksite*. Después de asistir a alguna presentación exclusiva y probar un par de demos en diferentes etapas, mi ilusión por una dinámica de *shooter* táctico algo innovadora y un contenido, digámoslo claro, tocapelotas en cuestiones de política internacional actual, se ha quedado en gran medida en eso, ilusión. La realidad de *Blacksite* es mucho más convencional.

De Irak y otros agujeros negros

No quiero parecer cruel, en cualquier caso. *Blacksite* tiene sus puntos fuertes, que achaco principalmente a lo que me parecen sanas intenciones de **Harvey Smith** (frustradas por vete a saber tú que motivos) y la labor de **Susan**

O'Connor. Ésta fue guionista de *Gears of War*, y algunas coincidencias pueden verse: una historia que se desarrolla en un corto período de tiempo, narrada con evidentes influencias fílmicas (cada nivel continua al anterior como si la única línea divisoria fuera un fundido en negro, o un corte publicitario, y el desarrollo es similar al de un largometraje de acción, con varios climas y hasta persecuciones en coche), tendencia a desarrollar el argumento directamente a través de la acción y con diálogos de los personajes sobre el terreno, y cierta gracia al caracterizar a charrones asilvestrados.

Smith, director creativo de **Midway Austin**, el estudio responsable del juego, por su parte, se ha hartado de comentar su pretensión de crear con *Blacksite* un *shooter* que reflejara su disconformidad con la política internacional americana. Y que, además, hiciera avan-

zar al género de la acción en primera persona. Tras leerle en varias ocasiones acerca de, por ejemplo, jugabilidad emergente, está claro que **Smith** tiene ganas, y también ideas. Como veremos, las segundas no acaban de verse implementadas en *Blacksite*. Para nada.

El contenido político del juego es evidente. Tal vez demasiado, y ése es seguramente su primer lastre. El mensaje es obvio y casi superficial: Estados Unidos hace el mal por el mundo, y al final le explota en los morros. A estas alturas solo hay que coger un libro de Historia para descubrir los continuos tejemanejes estadounidenses en zonas de interés geoestratégico. Pero sí, **Midway**, una compañía americana, ha hecho un juego en el que se trata de frente unos ficticios pero verosímiles (si eliminamos el factor sci-fi de la ecuación) experimentos americanos, y lo ha ambientado, al menos en parte, en un país de Oriente Medio conflictivo. Y le ha puesto su nombre: Irak. Más allá de eso, y de la ligera moraleja del argumento, quedan unos cuantos diálogos y chascarrillos de la pluma de **O'Connor** que refuerzan - aunque sin aspavientos - un mensaje político



HALO 3



CALL OF JUAREZ



BLACKSITE

BLACKSITE 16+
XBOX 360



_ GÉNERO ACCIÓN EN PRIMERA PERSONA DE PIM PAM PUM
_ PAÍS ESTADOS UNIDOS _ COMPAÑÍA MIDWAY
_ DESARROLLADOR MIDWAY AUSTIN
_ DISTRIBUYE VIRGIN PLAY
_ JUGADORES 1-16 _ ON-LINE SI
_ TEXTOS/VOCES CASTELLANO
_ WEB WWW.BLACKSITEGAME.COM/



SOSAINAS LA MAYOR PARTE DE
ENCUENTROS Y MECANISMOS DE EVENTOS
SON DE LO MAS CONVENCIONAL Y TRILLADO

EN TRES PANTALLAS



MI CARRO Varias etapas de los diferentes capítulos transcurren en vehículos.



AYE, AYE, SIR Dar órdenes a tu unidad debería servir para algo.



EXPEDIENTES Ocultos en los escenarios encontrarás expedientes clasificados.

claro: «¿Cómo demonios han conseguido estas armas?», dice un personaje en un punto del juego. «Eh... creo que se las vendimos nosotros», responde un compañero.

La novedad convencional

En lo demás, **BlackSite** intenta ser un shooter táctico asequible. Estamos acompañados por dos o tres soldados a los que se les pueden dar órdenes con un solo botón. Ésto, que debía ser un punto fuerte del juego, defrauda, ya que las únicas órdenes vienen a ser «ataca a ése», «ve allí» y «abre esa puerta». Además, la utilidad del equipo es nula. De hecho, el juego ni siquiera parece atreverse a intentar lo contrario. Ejemplo: en un combate contra un bicho gigante, tu unidad te explica que hay que atacarle por detrás, y que unos le distraerán mien-

tras los demás buscan la oportunidad. La realidad es que la IA se queda paradita tras su parapeto, el monstruo sigue siempre al jugador con la mirada, y hasta que éste no alcanza puntos concretos del escenario, no se da la vuelta. Claro ejemplo de guión y diseño sobre el papel contrapuesto totalmente a la -criminal- implementación final.

Lo que queda es un FPS corriente con algún despunte (zonas de cobertura y escenario que se desmenuzan bajo el fuego enemigo, algunos momentos de guión inspirados), pero que ni en lo técnico ni en lo jugable realmente destaca. Ni tan siquiera ayuda el multijugador, que incluye solo un par de mapas interesantes, y que también resulta normalito y prescindible.



CONCLUYENDO

El principal problema es que BlackSite es un juego que se olvida pronto. Nada más terminarlo. Ciertas buenas ideas en cuanto a según que connotaciones políticas del argumento salvan por los pelos a un shooter funcional.

GRÁFICOS

8,0

SONIDO

8,3

JUGABILIDAD

7,0

DURACIÓN

7,5

USE XBOX

GLOBAL

7,2

PIANO, PIANO LA POSIBILIDAD DE CONGELAR Y RALENTIZAR EL TIEMPO TE CONVIERTE EN UN SOLDADO VIRTUALMENTE INDESTRUCTIBLE DURANTE UNOS INSTANTES.



JOHN TONES

TIMESHIFT

VEO, VEO, EN MI BOLA DE CRISTAL PIXELADA, VEO LAS PRÓXIMAS TENDENCIAS EN VIDEOJUEGOS... FEAR MY POWER, PAJERETES!!

● He visto modas y *copycats* del pasado reciente de los videojuegos. He visto fases de sigilo en juegos de acción, vengan o no a cuento. He visto su estructura robada al *GTA* hasta en títulos protagonizados por Trolls de la Suerte. He visto *quick-time events* por doquier (maldito seas, Kratos). Y ahora, para un futuro que es ya mismo, veo juegos con naturaleza de FPS y dinámica de *puzzle*, un género que podemos calificar como *first-person puzzle* (recordad: primero lo leisteis en Xtreme), que cuenta con abuelos tan venerables como *Myst* y cuyo máximo exponente ahora mismo es el sensacional *Portal*.

Alto: ¿es *Timeshift* un *puzzle* de acción? ¿No era un FPS de toda la vida? Bueno, sí: su adscripción a los *puzzles* no es narrativa, sino mecánica. Me explico: *Timeshift* entra dentro de los parámetros de la acción en primera persona, tanto por ambientación como por desarrollo (bastante lineal, además), pero la interesante implementación del traje de mani-

pulación temporal hace que las variables de ese mundo (las físicas sobre todo) puedan ser manoseadas al gusto. Es decir: el jugador se enfrenta a ejércitos de enemigos, pero puede planificar estrategias de ataque y defensa espontáneas gracias al traje. Combinar reflejos y sesera. *Puzzles* de acción. Es un género que dará mucho más de sí en el futuro (y en el presente: nunca recomendaremos *Portal* lo suficiente), pero que ya tiene en *Timeshift* un buen ejemplo de FPS de acción más o menos pura que reutiliza recursos de otros géneros en busca de espectacularidad y cierta reflexión acerca de sus mecanismos.

Insisto: *Timeshift* es un *shooter*, pero la fascinación que en cualquier jugador despertarán los secretos de la manipulación temporal momentánea lo aproximan a géneros más reflexivos, aunque sea en términos muy relativos. Así, supone una gozosa violación de las leyes del *shooter* la posibilidad de ralentizar el tiempo, acercarse a un enemigo, quitarle

el arma y devolver la corriente temporal a su velocidad actual para que el pobre pringado compruebe que su rifle ha volado, y o bien se acurruque aterrizado en una esquina, o bien corra a robarle su arma a algún cadáver. Cuando aparecen enemigos con sus propios trajes y tanques que disparan misilazos a bocajarro, la cosa se complica, y la pausa y el retroceso se convierten en necesarios.

Aunque llega un momento en el que, al estilo *Max Payne*, la activación del ralentí se convierte en un acto mecánico, el que suscribe no se ha aburrido en ningún momento de jugar con las constantes temporales debido a la muy consecuente materialización de la congelación del tiempo en el motor del juego y su física. Así, da pie a un satisfactorio espectáculo de muerte y destrucción determinados usos del traje, de ninguna utilidad real pero jocosas consecuencias visuales. Por ejemplo, paralizar el tiempo y vaciar varios cargadores y un par de cargas explosivas en un enemigo sin blindaje de ningún tipo y contemplar cómo el pobre desgraciado es literalmente reducido a cenizas cuando el tiempo recupera su poder. O disparar en diversas zonas del cuerpo de los



TIMESHIFT 18+

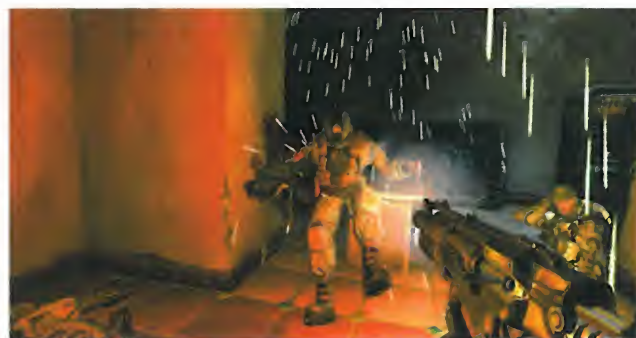
PS3 • XBOX 360



GÉNERO MANEJO DEL CONTINUUM EN 1ª PERSONA
 PAÍS EE.UU. • COMPAÑÍA SIERRA
 DESARROLLADOR SABER INTERACTIVE
 DISTRIBUYE VIVENDI
 JUGADORES 1-14 • ON-LINE SI
 TEXTOS/VOCES CASTELLANO / CASTELLANO
 WEB WWW.TIMESHIFT.COM



PIROTECNIA PARALIZADA CONGELAR
 EL TIEMPO PARA HACER ESTALLAR A UN
 ENEMIGO. OBJETO O CADÁVERA ES UN BELLO
 ESPECTÁCULO DE COLOR



ANDAR SOBRE LAS
 AGUAS CONGELAR EL
 TIEMPO TAMBIEN CON-
 GELA LA ELECTRICIDAD
 Y EL AGUA. IDEAL PARA
 PUZZLES



ALMIRANTES Y TAL La
 ambientación militar, quizás lo
 más anodino del título.

enemigos con el tiempo detenido para que el cuerpo del enemigo haga cómicas y complicadas parábolas en el aire hasta estamparse con una pared. Las posibilidades en el multijugador, que se presenta copioso y marrullero, son abundantes y humillantes.

No todo va a ser bueno...

Timeshift no es un juego ni remotamente perfecto. El hecho de que el *gimmick* del traje temporal esté tan bien aplicado en relación al motor del juego y conduzca a momentos tan fascinantes en lo visual como las gotas de lluvia paralizadas en el aire bajo una tormenta, no hace olvidar su condición de *shooter* de cajón. Las secciones motorizadas son un petardo. El argumento sume al jugador en lo que se refiere a la dosificación de la infor-

mación, y de la que no saldrá hasta la conclusión del juego.

En *Xtreme* hay opiniones opuestas en lo que se refiere al aspecto gráfico: en **PS3** el juego sufre de retardos bastante incómodos que no hemos detectado en la versión de **Xbox 360**. Hay quien se queja de lo burdo de las texturas de los decorados. Particularmente, me da la impresión de que el tono oxidado, quejumbroso de los decorados, a pesar de sus carencias gráficas, hace mucho bien a la ambientación *steampunk* del juego, y supone un alivio visual para tanto *shooter* de paredes pulidas y pieles porosas. Lo importante es la reacción gráfica al truco temporal del juego y en ese sentido no decepciona.

Timeshift es un *shooter* común. Pero su bien aplicado *gimmick* y cierta honestidad lo convierten en un título más que estimable.

CONCLUYENDO

No rompe moldes de género, pero sí alguno visual. No es un *Halo 3*... pero lo recomendamos sin reservas.

GRÁFICOS

8,0

SONIDO

8,5

JUGABILIDAD

8,7

DURACIÓN

8,9

PS3

GLOBAL

8,2

XBOX 360

GLOBAL

8,3



_STAN BY

GUITAR HERO 3 LEGENDS OF ROCK

EL CAMBIO DE DESARROLLADOR PROPICIA QUE EN ESTE GUITAR HERO ENCONTREMOS LO MEJOR Y LO PEOR DE LA SERIE.

En algo tenían que notarse las diferentes trayectorias de **Harmonix**, creadores de *Guitar Hero*, y **Neversoft**, quienes han tomado el relevo en esta tercera entrega. Los primeros son principalmente desarrolladores de juegos y aplicaciones musicales, y el nacimiento de la compañía partía de la intención de acercar la experiencia musical a quienes no tenían posibilidad, tiempo o ganas de coger un instrumento. Para conocer a los segundos basta con pronunciar un nombre: *Tony Hawk's*.

La llegada de **Neversoft** ha supuesto un soplo de aire fresco para la serie, nuevas ideas que, como decíamos en nuestro reportaje-*preview* del mes pasado, han ayudado a que *Guitar Hero* enseñe los dientes cuando la agitada marcha (por llamarla de alguna manera) de **Harmonix** nos hacía a todos mirar en otra dirección. Aunque, para ser justos, habría que hablar de una nueva idea: el Modo Guerra.

Es probable que el poso de **Neversoft** como desarrolladora de juegos muy técnicos, en los que existe un innegable componente de hacer la puñeta, haya propiciado un Modo de juego que, con una filosofía totalmente distinta, probablemente a **Harmonix** no se le hubiera

pasado por la cabeza. A fin de cuentas es un Modo que, aunque como decíamos el mes pasado, captura algo del lado más oscuro, trágico (perder una cuerda en mitad de una canción es una tragedia) y envidioso de los guitarristas (ojeriza sana, que decía yo), busca principalmente el juego y la competición antes que la simulación de las sensaciones de tocar un gran himno del rock.

Por mi parte, me reafirmo en mi opinión: es una novedad divertidísima, que aporta una nueva dimensión a una mecánica que ya era excelente. La exigencia de tener que clavar cada riff y lick de una canción para conseguir trucos que mandar al contrario, añadida a la necesidad de tener un ojo puesto en su mástil para elegir el mejor momento en que enviarlos (cuando se aproxime uno de sus fraseos que otorgan trucos, por ejemplo), revoluciona la experiencia de tocar en *Guitar Hero* y propicia insultos y chascarrillos.

Donde se aprecia, para mal, me temo, que **Neversoft** no tiene un verdadero poso musical es en los modos más difíciles de juego. Especialmente en el Modo Experto que es, literalmente, tramposo. Que la dificultad del juego había subido con respecto a las dos entregas anteriores era algo que en principio no nos parecía mal. Pero tras un análisis

GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

12+

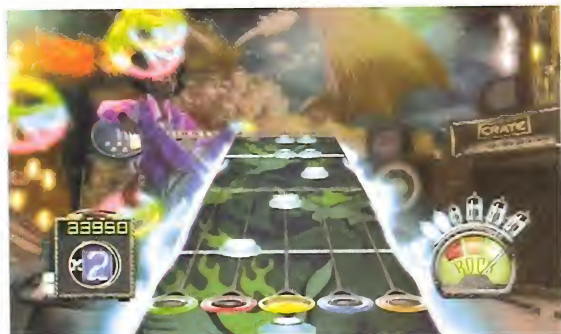
PS2 • PS3 • XBOX 360 • WII



_GÉNERO MÁS DIFÍCIL QUE TOCAR UNA GUITARRA
 _PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA RED OCTANTE
 _DESARROLLADOR NEVERSOFT
 _DISTRIBUYE ACTIVISION
 _JUGADORES 1-2 _ON-LINE SI
 _TEXTOS/VOCES CASTELLANO
 _WEB WWW.GUITARHERO.ES



ROMPEDEDOS GH3 ESTÁ REPLETO DE ACORDES DE TRES DEDOS Y LICKS SUPERPOBLADOS. INCLUSO CUANDO NO TOCA.



CONTRÓLATE Los controladores, especialmente el de Wii, a veces fallan tontamente. Nada grave, pero la palanca de vibrato necesita una revisión: usarla a veces se registra como nota pulsada.

más detenido, lo que ocurre realmente es que en los Modos Difícil y Experto la dificultad se sube, por decirlo de algún modo, artificialmente. Sirva de ejemplo la canción *My Name is Jonas* de los muy queridos por aquí **Weezer**: el principio, en Modo Experto, está tan repleto de notas que parece más un solo de **Yngwie Malsteen** que el arpeggio corrientito que se supone que es. Yo siempre he sido de los que han renunciado a los Modos más difíciles porque sostenía que muchas veces complicaban frases que son muchísimo más fáciles en una guitarra de verdad (y, me disculparéis, pero para practicar con el controlador prefiero hacerlo con mi **Strato** real). Pero parece que ahora, por fin, **Neversoft** me da la razón por completo.

Un vistazo al primer *Guitar Hero* revela las notables diferencias. *Smoke on the Water* en Modo Experto es complicada cuando tiene que serlo. Si un pasaje es sencillo, en modo Experto sigue siéndolo, y cuando viene una filigrana,

entonces las pasamos canutas. Más adelante no será siempre así, pero desde luego no llega a los límites de no correspondencia entre lo que se oye y lo que se pretende que imitemos sobre el mástil de esta tercera entrega.

Con todo y con eso, los Modos Fácil y Medio, y el Difícil a ratos, son ideales para quienes busquen algo más asequible o mucho más cercano a la verdadera mímica de la técnica guitarrística que siempre ha perseguido *Guitar Hero*. Y **Neversoft**, no obstante, no ha descuidado algunos aspectos peliagudos del guitarrero, como el tener que tocar con *swing* algunas canciones que realmente se tocan así (*La Grange*, *Pride and Joy*). Tal vez por eso sorprenda aún más el puñeterío poco pulido del Modo Experto.

Por lo demás, canciones basadas en su mayoría en masters originales, un *tracklist* en general soberbio, controladores con algunos fallos tolerables, y un par de novedades -Guerra y Carrera Cooperativa- bienvenidas.



UN MODO QUE TE ENCANTARÁ, EL MODO GUERRA, Y UNA DIFICULTAD QUE TE ATERRARÁ Y SÍ, CABREARÁ

GRÁFICOS

8,5

SONIDO

9,0

JUGABILIDAD

8,5

DURACIÓN

9,0



GLOBAL

8,2



GLOBAL

8,4



GLOBAL

8,5



_GÉNERO ACCIÓN BÉLICA PSEUDOESTRATÉGICA
_PAÍS UK _COMPAÑÍA GHOSTLIGHT
_DESARROLLADOR ODENIS STUDIO
_DISTRIBUYE GHOSTLIGHT
_JUGADORES 1-8 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.GLORYDAYS2.COM

DS

12+



¡KABOOM! El buen uso de las (escasas) armas especiales será vital para vencer.

_MR WINTERS

GLORY DAYS 2: BROTHERHOOD OF MEN

MUERTE MECÁNICA DESDE EL CIELO Y RESCATE DE MUÑECOTES, AUTÉNTICA CARNICERÍA QUE RECUERDA A CANNON FODDER

Inspirado en los clásicos *Rescue Raiders* y *Choplifter!*, el *Glory Days: The essence of War* de GBA aportaba buenas ideas que merecían ser refinadas en esta segunda parte. Si bien el uso del lápiz de la DS se revela pronto como un mero *gimmick* poco práctico, la división de pantallas y, especialmente, el aprovechamiento de las funciones multijugador (hasta 8 jugadores simultáneos, divididos en dos bandos) sí completan y mejoran la idea original y hacen de éste un título destacable. El combate aéreo continúa siendo imposible, la campaña es corta y ciertos desequilibrios entre las diferentes unidades pueden frustrar al jugador en las fases más difíciles, pero *Glory Days 2* consigue absorber con su ritmo frénético, obligando a alternar sin pausa el bombardeo de precisión, la protección de nuestras tropas, el rescate de civiles y la generación continua de unidades de tierra, auténticos Lemmings militarizados. ●

GLOBAL

8,5



_GÉNERO BEAT'EM-UP 3D ONLINE
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA SEGA
_DESARROLLADOR SEGA AM2
_DISTRIBUYE SEGA
_JUGADORES 1-2 _ON-LINE SI
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.SEGA.COM/GAMESITE/VF5

XBOX 360

16+



MODO ON-LINE La absoluta ausencia de lag y la posibilidad de personalizar los luchadores hacen de este modo lo mejor del juego.

_MELONGASOIL

VIRTUA FIGHTER 5

EL TÍTULO DE SEGA ALCANZA LA PERFECCIÓN EN XBOX 360 CON UN MODO MULTIJUGADOR ON-LINE

Después de varios meses de incertidumbre, de confirmaciones oficiales, de rumores y de negaciones (también oficiales), Sega abre la caja de Pandora y lanza una versión para Xbox 360 de *Virtua Fighter 5*, con un motor gráfico mejorado con respecto a la entrega de PS3 y, lo más importante, un Modo Versus On-line que encantará incluso a los más exigentes luchadores.

La versión para 360 del juego, con respecto a la recreativa, es totalmente perfecta, y con respecto a PS3, mejora sus gráficos (entre otras cosas) y empeora ligeramente sus tiempos de carga, ya que en PS3 el juego se instala totalmente en el HD. Lo más importante de este VF5 es que ha sido creado a partir de la última versión recreativa, incluye una I.A. más avanzada, nuevos elementos para personalizar a nuestro personaje (tendrás que pagar por algunos de ellos en el Bazar) y un Modo On-line que te hará creer que tienes a tu contrincante sentado junto a ti. ●

GLOBAL

9,1

REGALAMOS

20
VIDEOJUEGOS
ETERNAL
SONATA

NAMCO BANDAI Y SUPERJUEGOS XTREME TE DAN LA OPORTUNIDAD DE CONSEGUIR UNO DE LOS 20 JUEGOS ETERNAL SONATA QUE SORTEAMOS. PARA PARTICIPAR SOLO TIENES QUE ENVIAR UN SMS CON LA RESPUESTA CORRECTA ANTES DEL 31 DE DICIEMBRE DE 2007.

¿Qué compositor participa en la B.S.O.?

- A) Piñoncé
- B) Chopin
- C) Chopenjauer



ETERNAL SONATA: © & 2007 NAMCO BANDAI Games Inc.
Distribuido por BANDAI Games S.A. - España. Todos los derechos reservados.
Distribuido por BANDAI Games S.A. - España.

12+

WWW.ETERNALSONATA.EU

namco



XBOX 360

**BANDAI
NAMCO**
Games

ATARI

xtreme

CONCURSO ETERNAL SONATA

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra **eternalsj**, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: **eternalsj A**

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser cambiado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres serán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informar de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/o Dunnett 12 28009 Madrid. Fecha límite: 31 de diciembre de 2007.

ANÁLISIS



_GÉNERO SOLO PUEDE QUEDAR UNO
_PAÍS REINO UNIDO _COMPAÑÍA SIERRA
_DESARROLLADOR REBELLION DEVELOPMENTS
_DISTRIBUYE VIVENDI
_JUGADORES 1-2 _ON-LINE NO
_TEXTOS INGLÉS
_WEB WWW.AVPPSP.COM

PSP

16+



EN UN
CALLEJÓN
LO QUE VIENE
SIENDO UNA
CITA HABITUAL
DE NEMESIS.



VISUALIZACIÓN Los tres modos de visión de Predator ambientan que da gusto.



ALIEN VS. ALIEN No tiene misterio. Predator + aliens a pares = cosa que está muy bien.

_JOHN TONES

ALIEN VS. PREDATOR: REQUIEM

ALIENS, DE PREDADORES, TODOS QUIEREN SER LOS CAMPEONES

Por algún motivo que se me escapa, una de las películas más esperadas de los próximos meses, *Aliens Vs. Predator: Requiem*, va a recibir una adaptación al videojuego exclusivamente para PSP. Me gustaría decir que este título de los a menudo fiables Rebellion está a la altura de los *Aliens Vs. Predator* clásicos, pero no es así. Delatando las prisas con las que posiblemente ha sido programado, este UMD tiene dos problemas esenciales: una gestión de la cámara absolutamente frustrante y un nivel de dificultad minúsculo. ¿Lo bueno? Para el fan de estas razas alienígenas generadoras de atiladas intergalácticas, es un festival iconográfico de primer orden, con el control de un Predator (la segunda raza más cool de la galaxia; ya saben cuál es la primera), todo tipo de modos de visión para la localización y exterminio de aliens y un relativo conocimiento de qué ha hecho grandes a ambas series fílmicas.

GLOBAL

7,0



_GÉNERO AVENTURA DESCABEZADA
_PAÍS ESTADOS UNIDOS _COMPAÑÍA D3 PUBLISHER
_DESARROLLADOR VICIOUS CYCLE SOFTWARE
_DISTRIBUYE VIRGIN PLAY
_JUGADORES 1-2 _ON-LINE SI
_TEXTOS/VOCES CASTELLANO/INGLÉS
_WEB WWW.DEADHEADFRED.NET

PSP

7+



POLIVALENCIA ¿Cabezas que permiten exploración submarina? ¡Las tenemos!



GENTUZA
ROCKY HORROR,
PERO EN
MENOS GURRY

_JOHN TONES

DEAD HEAD FRED

¿EL JUEGO MÁS EXTRAÑAMENTE PROGRAMADO PARA PSP? PUES PORQUE ESTÁ LOCOROCO, QUE SI NO...

Hablamos de *Dead Head Fred* hace meses: en Xtreme177, con una inestabilísima pero muy prometedora beta entre las manos, nos mostrábamos entusiastas ante un arcade que despedía bilis, humor negro, diálogos inteligentísimos y una sencilla pero interesante mecánica de juego. El protagonista, un detective de los años cincuenta decapitado y revivido intenta recuperar su cabeza. Para ello, intercambiará unas cuantas que tiene disponibles: un cerebro en un bote, un tiki, una cabeza de muerto, cada una con sus características. Dejando aparte cierto caos en las secuencias de acción, *Dead Head Fred* es un título pulidísimo y que brilla muy alto por dos obvias virtudes. Primero, la variedad de la mecánica, que va alternando plataformas, acción y hasta videoaventura clásica, en una estructura relativamente libre y abierta. Segundo, su extraordinaria ambientación, guión y sentido del humor, capaz de tomarse las chorradas que cuenta muy en serio. Como los clásicos.

GLOBAL

8,4

12+

PS3 • XBOX 360



GÉNERO BATALLAS MULTITUDINARIAS DE ROBOTES
PAÍS JAPÓN · COMPAÑÍA KOEI / BANDAI NAMCO
DESARROLLADOR KOEI
DISTRIBUYE VIRGIN PLAY
JUGADORES 1-2 · ON-LINE NO
TEXTOS/VOCES INGLÉS
WEB WWW.DYNASTYWARRIORSGUNDAM.COM



¡VIVA LA ESTÉTICA MECHA! Si en su día mamaste de la teta de Mazinger Z, Macross, Gundam o (en su defecto) Transformers, se te caerá la baba al ver en movimiento este delirio mecha llamado Dynasty Warriors: Gundam. Donde esté un roboz, que se quite un chino en mallas.

QUIETOS, QUE NO
SALÍS EN LA FOTO
Los enemigos tienen la
capacidad de reacción
de una piedra dormida.

_NEMESIS

DYNASTY WARRIORS GUNDAM

¿LA FORMULA DE BATALLAR
CONTRA MILES DE CHINOS ESTÁ
AGOTADA? ¡VAMOS A
CAMBIARLOS POR ROBOTES!

Puede sonar chorra, pero más o menos esto es lo que debió de pensar el típico lumbreras en las oficinas de Koei cuando se replantearon el agotamiento de la fórmula *Dynasty Warriors*. Y si lo han intentado con franceses en calzas con La Guerra de los Cien Años, ¿por qué no hacerlo con una de las mayores instituciones de la cultura pop japonesa? Dicho y hecho, el universo *Gundam* se pone al servicio de la mecánica *Dynasty Warriors*, en un título que llenará de ilusión a los fans de estos conocidos mechas nipones, que todavía no han podido olvidar el infame *Gundam: Target in Sight*. Si aquel ladrillo para PS3 se desarrollaba en páramos habitados por robots con la

agilidad de un perro muerto, *Dynasty Warriors: Gundam* al menos despliega estética setentera, un gran colorido y multitudinarios combates, en los que destrozará cientos de mechas rivales a base de mandoble y tententieso.

De acuerdo, es la misma mecánica de siempre, pero la fiel adaptación del universo *Gundam*, sus dos líneas argumentales (una inspirada en la serie original y otra creada específicamente para el juego) y las posibilidades de personalización de los mechas, llenarán de gozo el corazón de los seguidores españoles de este clásico del género robótico. Los pobres han sido tan maltratados (los últimos *Gundam* decentes en llegar a España se remontan a aquellos míticos *beat'em-ups* para SNES), que algo como este *Dynasty Warriors Gundam*, aún con todas sus limitaciones y falta de originalidad, es recibido con los brazos abiertos.



CONCLUYENDO

Vale, es el mismo *Dynasty Warriors* de siempre, con otro collar, pero a los fans de *Gundam* les encantará.

GRÁFICOS

7,9

SONIDO

8,0

JUGABILIDAD

7,7

DURACIÓN

8,0

PS3

GLOBAL

7,8

XBOX 360

GLOBAL

7,8

ANÁLISIS

xtreme



_GÉNERO CORREQUETEPILO MASCOTIL
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA SEGA
_DESARROLLADOR BACKBONE ENTERTAINMENT
_DISTRIBUYE SEGA
_JUGADORES 1-2 _ON-LINE SI
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.SEGA.COM

PSP
7+



¡A CORRER TOCAN!
La velocidad es la clave tanto en las carreras contra otra mascota como en los divertidos duelos.



_BEN REILLY

SONIC RIVALS 2

EL ERIZO AZUL VUELVE A SU ESPECIALIDAD: CORRER A TOPE

Lejos quedan los años de gloria de Sonic en **MegaDrive**, con unos títulos que batían récords de ventas. Y lo hacían porque tenían un concepto accesible y divertido: plataformas a toda velocidad. Luego vendrían la exploración y las escopetas, pero por suerte no es el caso de **Sonic Rivals 2**. Ya sea con Sonic, Tails, Knuckles o tu personaje predilecto de la serie, el objetivo es llegar de A a B antes que tu rival, con sanas dosis de saltos y plataformeo por el camino.

Este UMD también ofrece combates uno contra uno, que son más bien rondas de muerte súbita en escenarios de varios niveles. Y el inefable Robotnik hace acto de aparición como el consabido jefe final, con la salvedad de que tenemos que derrotarle a la carrera antes que nuestro oponente. **Sonic Rivals 2** es vistoso y colorido, pero su mayor acierto está en recuperar al Sonic que amamos y conocemos en un juego perfecto para partidillas rápidas.



GLOBAL

8,0



_GÉNERO MINIJUEGOS PARA TODOS
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA EA
_DESARROLLADOR ELECTRONIC ARTS
_DISTRIBUYE ELECTRONIC ARTS
_JUGADORES 1-4 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.ELECTRONICARTS.COM

NINTENDO DS • WII
3+



TRAVESURAS Y SANA DIVERSIÓN Sin duda, la propuesta de EA es mucho más colorida que la de la competencia, pero igual de accesible para padres, niños y abuelos: todos podrán patear, volar o lanzar bolitas de papel.



_BEN REILLY

EA PLAYGROUND

ELECTRONIC ARTS APORTA SU TOQUE AL CONCURRIDO GÉNERO DE LOS MINIJUEGOS

Vale, no queríamos tener que hacerlo, pero nos vemos obligados una vez más a usar el término casual. Es el espíritu que define los títulos con minijuegos rápidos, sencillos y divertidos, un target familiar que vende juegos a cascoporro. Y para ellos es **EA Playground**, una vistosa recopilación de pruebas para toda la familia. En **Wii** recorreremos un amplio patio de recreo, en el que nuestro avatar (el que creemos en el juego, ya que no se puede importar el Mii) puede competir en pruebas de fútbol, dardos o vuelo de aviones de papel. El juego no hace uso del nunchaku, pero saca partido al pad. Por ejemplo, en el minijuego de vuelo tenemos que imitar el clásico movimiento de dar impulso con la mano al avión de papel (y no hace falta que le echés el aliento). Más divertida si cabe es la versión para **DS**, con nueve minijuegos que sacan partido al *stylus* y al micrófono, por ejemplo en un divertido clon de **Operation Wolf** con bolas de papel. Una apuesta segura para padres que inicien a sus peques en el consuelo.

GLOBAL

7,5

XBOX 360 • WII



GÉNERO ESTRATEGIA/ACCIÓN
PAÍS REINO UNIDO • COMPAÑÍA LUCAS ARTS
DESARROLLADOR FRONTIER
DISTRIBUYE ACTIVISION
JUGADORES 1-4, ON-LINE NO
TEXTOS CASTELLANO
WEB WWW.LUCASARTS.COM



_CHIARAFAN

THRILLVILLE: FUERA DE CONTROL

**EXCITANTES ATRACCIONES,
COLAS PARA TODO, NIÑOS
VOMITANDO... BIENVENIDO AL
PARQUE TEMÁTICO**

El pasado año **Atari** nos sorprendió con una especie de mezcla de simulador de gestión *light*, aventura y arcade de minijuegos que nos ponía en la piel del director de un parque de atracciones. Ahora es **Activision** (aunque el grupo de programación sigue siendo el mismo) el que lanza al mercado esta secuela que mejora casi todos sus apartados, aunque sigue adoleciendo de algunos de sus vicios, eso sí.

La acción del juego se desarrolla (y de ahí viene la originalidad) desde el punto de vista del protagonista, que podrá relacionarse con los visitantes de los distintos parques que irá creando y llevando al éxito para lograr que

sean felices, incluso ejerciendo de celestina. Sin embargo, esta especie de simulación social vuelve a ser lo más aburrido del juego, y donde realmente disfrutaremos es en la parte de construcción y, sobre todo, en los minijuegos.

La primera nos permitirá desarrollar montañas rusas de todo tipo (con la ayuda del *wii-mote* en su correspondiente versión para la consola de **Nintendo**), mientras que la segunda presenta una serie de pequeñas pruebas que representan a las distintas atracciones, algunas de ellas muy divertidas y con opciones multi-jugador (además, basados en clásicos arcades como *Super Sprint*). Y es que este título huye de las complicaciones de la gestión empresarial para dedicarse a divertir a niños y mayores. No le pidas una gran profundidad en su desarrollo, ni unos gráficos de última generación. Agradable y poco trascendente, como una visita al parque...



CONCLUYENDO

La versión para 360 no aprovecha su potencia gráfica, pero la de Wii sí hace lo propio con el *wii-mote*.

GRÁFICOS

7,0

SONIDO

7,5

JUGABILIDAD

8,0

DURACIÓN

8,1

Wii

GLOBAL

7,9

XBOX 360

GLOBAL

7,7



GÉNERO VIOLENTA ESTRATEGIA PANEUROPEA
PAÍS JAPÓN • COMPAÑÍA KOEI
DESARROLLADOR KOEI
DISTRIBUYE VIRGIN PLAY
JUGADORES 1 ON-LINE NO
TEXTOS/VOCES CASTELLANO/INGLES
WEB WWW.KOEI.COM

EPICA BÁSICA
YA, OJALA FUERA COMO LA
INTRO... PERO LA DIVERSIÓN
SI QUE ESTÁ A LA ALTURA.



ME ACUERDO YO QUE EN LA GUERRA... Estas son las auténticas batallas: un caos multitudinario donde sobreviven los pelotones mejor entrenados. Y se tiraron así cien añazos.



BEN REILLY

BLADESTORM LA GUERRA DE LOS CIENTO AÑOS

SER MERCENARIO EN UN
CONFLICTO QUE DURA UN
SIGLO: EL NEGOCIO PERFECTO.

Es difícil de decir si los chicos de Koei son fieles a unos principios, o más bien tercios como una mula. En cualquier caso, los nipones no abandonan su esquema de juegos de acción o estrategia con tres elementos básicos: ambientación en una época bien definida, cientos de enemigos en pantalla y escasa ambición técnica. **Bladestorm** se rige por estos esquemas, pero cambiando la China medieval por la Guerra de los Cien Años entre Francia e Inglaterra.

Tras crear un mercenario con las opciones de un espartano pero eficaz editor, el objetivo es vender nuestros servicios a ambos bandos, en unas campañas cuyos objetivos son familiares a cualquiera

que haya jugado un *Dynasty Warriors*: tomar bases enemigas y defender las propias. El matiz lo pone el elemento estratégico, ya que dirigimos una unidad de lanceros, arqueros, caballería o magos (sí, magia en esta época... ¡pero es que es de Koei, chicos!), que reproducen nuestros ataques contra los pelotones enemigos. Es decir: si damos un mandoble, todos nuestros hombres en el grupo lo dan al unísono.

Un sistema sencillo y accesible, que va mejorando a medida que el jugador consigue nuevas unidades, equipamiento o ataques. Este desarrollo capta perfectamente el fragor de estas batallas multitudinarias, con doscientos guerreros partiéndose la jeta a la vez. Una notable ambientación que se ve lastimada lamentablemente, una vez más, por la escasa ambición técnica de los programadores de Koei, y que al final circunscribe el juego a los muchos seguidores de la compañía y a los fans de la estrategia.

CONCLUYENDO

Tiene las claves de los juegos de Koei: gráficos muy austeros unidos a diversión de largo alcance.

GRÁFICOS

8,0

SONIDO

8,8

JUGABILIDAD

7,0

DURACIÓN

7,0



GLOBAL

7,6



GLOBAL

7,8

3+

WII



GÉNERO TENIS DE MESA MINIMALISTA.
PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA ROCKSTAR
DESARROLLADOR ROCKSTAR SAN DIEGO.
DISTRIBUYE TAKE TWO
JUGADORES 2 _ON-LINE NO
TEXTOS CASTELLANO _VOCES INGLÉS
WEB WWW.ROCKSTARGAMES.COM/TABLETENNIS

_EL HOMBRE ELEFANTE

TABLE TENNIS

**ROCKSTAR DEMUESTRA QUE
HAY VIDA DEPORTIVA EN WII
MÁS ALLÁ DE WII SPORTS**

Es imposible no decepcionarse en los primeros minutos de contacto con *Table Tennis* para Wii. Tras el inicial shock de comprobar que el control no está tratado con el realismo que podíamos intuir hay dos opciones: asumir que se ha perdido algo del *Table Tennis* de 360 o desperdiciar un juego vibrante, bien realizado y con carácter. El control de este *Table Tennis*, en resumen, es más accesible y simple que el original. Esta aproximación hacia todos los públicos es una declaración de intenciones clara por parte de **Rockstar** en busca de un target más benevolente. De cualquier modo, para los inconformistas, el título per-

mite tres tipos de control, uno de ellos utilizando exclusivamente el wiimote (el más adecuado) y los otros dos permiten el uso del nunchuk, pero complican innecesariamente lo sutil.

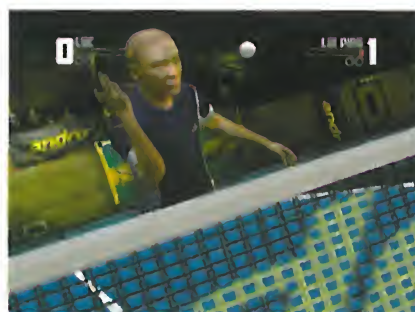
El resto de valores del *Table Tennis* original permanecen casi íntegros: su aspecto sobrio y elegante, un apartado gráfico que, aunque no llega al nivel de su versión original, nadie en su sano juicio exige. Quedan sus excelentes animaciones, su espectacular banda sonora, donde el uso de la música define la tensión y relevancia de cada punto, al igual que los efectos y gritos del público, que logra una sensación de espontaneidad dignas de elogio. La ausencia del Modo *On-line* que tanto jugo dio en *Xbox 360* puede ser otra razón de peso para desprestigiarlo, pero aseguramos que un sólo interminable rally con un amigo solventan todo tipo de carencias.



CALIDAD ARTÍSTICA
EL TRABAJO DE ROCKSTAR ES INESPERADAMENTE ATRACTIVO PARA UN JUEGO DE PING-PONG



PERSEVERANCIA
AUNQUE PUEDA PARECER SIMPLE, EL CONTROL TE EXIGIRÁ MUCHO EN LOS NIVELES ALTOS DE DIFICULTAD



CONCLUYENDO

Probablemente será rechazado por su falta de realismo, pero evitando odiosas comparaciones, *Table Tennis* para Wii es un juego con muchas posibilidades, referente en el género y una opción interesante para los que busquen un multijugador.

GRÁFICOS

7,5

SONIDO

9,0

JUGABILIDAD

7,5

DURACIÓN

7,0

Wii

GLOBAL

7,9

FRANCISCO IBÁÑEZ CON
SUS PERSONAJES.


50 ANIVERSARIO DE MORTADELO Y FILEMÓN

LOS AGENTES DE LA TIA CELEBRAN SU CUMPLEAÑOS
CON UNA FIESTA LLENA DE HUMOR Y ACOMPAÑADOS
DE SU CREADOR IBÁÑEZ

● Eva Amaral le cantó el cumpleaños Feliz y confesó que fue al colegio sabiendo leer gracias a sus historietas, a Sergi Arola le gustaría descubrirles los secretos de la buena mesa y Sara Baras les acompañaría con gusto en un zapateo. Todos ellos y muchos más aplaudieron al dibujante Francisco Ibáñez, creador, entre otros personajes, de Mortadelo y Filemón, en una fiesta cargada de humor en la que se brindó por el 50º aniversario del nacimiento de estos pintorescos agentes secretos.

Fue uno de los actos más emotivos que Ediciones B, división editorial del Grupo Zeta, ha organizado con motivo del medio siglo de estas viñetas e historietas que han animado la vida de varias generaciones de españoles. Los reyes Juan Carlos y Sofía, y el prestigioso cocinero Ferran Adrià se unieron al festejo enviando sendos mensajes de cariño. En la discoteca Pachá de Madrid se reunieron los artistas mencionados y otros dibujantes que dijeron sentirse deudores de Ibáñez, como

Gallego y Rey y Ricardo, en un festejo presentado por el dúo Gomaespuma.

La plana mayor del Grupo Zeta, entre ellos su presidente Francisco Matosas, el vicepresidente ejecutivo, Antonio Asensio Mosbah, y el director editorial y de comunicación, Miguel Ángel Liso, fueron con ganas las ocurrencias de los humoristas, que no pudieron sustraerse a la actualidad, incluida la reciente separación de los duques de Lugo.

Ricardo Artola, director editorial de Ediciones B, elogió que el barcelonés Ibáñez "haya sobrevivido al éxito sin perder el humor". Y el dibujante estaba feliz: "En el fondo, les adoro", dijo, tras recordar que los agentes de la TIA le han acompañado desde 1957.

La traca final del aniversario tendrá lugar en enero cuando se estrene la segunda película de Mortadelo y Filemón -con Edu Soto y Pepe Viquela-, cuyo director, Miguel Bardem, presentó unos minutos del metraje.



De izda a dcha: Miguel Bardem, director de la segunda película de Mortadelo y Filemón; Juan Luis Cano, del dúo Gomaespuma; el dibujante Ricardo, Julio Rey, del equipo de humoristas gráficos Gallego & Rey; Ricardo Artola, director editorial de Ediciones B; la cantante Eva Amaral, Francisco Ibáñez, José María Gallego, del equipo de humoristas gráficos Gallego & Rey; el cocinero Sergi Arola, la bailaora Sara Baras y Guillermo Fesser, del dúo Gomaespuma.



Francisco Ibáñez, durante el acto, con el presidente del Grupo Zeta, Francisco Matosas, y el vicepresidente ejecutivo, Antonio Asensio Mosbah.

Retro



MEGADRIE PORTATIL

MANIC MINER

SPY HUNTER

SOKONUKE

Nº12

DICIEMBRE 2007

xtreme

100% AÑEJO - 0% NOVEDADES



GHOSTBUSTERS

Ectoplasmas de píxel

LAS COSAS, COMO HAN SIDO

JOHN TONES

Recuerdo perfectamente *Ghostbusters*, la primera película que vi en un cine, como un amasijo de emociones fuertes que me mantuvo agarrado a la butaca a base de subidones de adrenalina. Y recuerdo *Ghostbusters*, el primer videojuego que tuve en mi C64, con una mezcla de extrañeza y fascinación, agarrado a un diccionario de inglés y reinterpretando lo que había visto en el cine. Revisados ambos para este especial, me alegra comprobar que la nostalgia no me ha nublado el entendimiento: siguen siendo una de las mejores películas de la historia y uno de los mejores videojuegos de todos los tiempos. Así sí que da gusto ser fan.

ILUSTRACIÓN POR JORGE PARRAS



INMORTALIDAD

Mega Drive vuelve de la tumba otra vez

Hace poco me sorprendía en un foro al leerle a un zagal que la generación de consolas actual [Wii, Playstation 3 y Xbox 360] es la «tercera generación» de consolas. Ante tal afirmación, cualquier buen aficionado a los videojuegos se quedaría de piedra, y así me quedé yo. Por increíble que parezca, hay toda una generación de jugadores (ya hubo quien la bautizó como **Generación Playstation**) que no muestra el más mínimo interés por el pasado del medio, y es por esa razón por la que ideas como la de **Tec Toy** nos parecen tan positivas como cualquier recopilatorio de clásicos arcade para la portátil de turno. Aunque el mentado borrego lo ignorase, antes de **Playstation**, cuando **Sony** no era nada en este mundillo, el pastel se lo repartían entre **Sega** y **Nintendo**, con **Mega-**

Drive y **Super Nintendo** respectivamente: la gloriosa era de los 16 bits. De las dos, la que parece resistirse a quedar en el olvido es la consola de **Sega**, que ya en su día conoció no pocas recreaciones bizarras que darían para todo un artículo absurdo sobre especificaciones de *hardware*. En España vimos cosas como **MegaDrive II** o **Nomad**, pero hubo más, muchas más versiones de la consola.

Ahora regresa -solo en Brasil- en forma de portátil con veinte juegos integrados de la mano de **Tec Toy**, la misma compañía que se encargó de distribuir la **MegaDrive** en Brasil en 1990 y que aún hoy día la sigue vendiendo y desarrollando juegos para ella (suya fue aquella extraña versión de *Duke Nukem 3D* de la que hablamos en el artículo dedicado al titán de **3D Realms**, por ejemplo). La



selección de títulos, una veintena, es como poco curiosa, mezclando verdaderos clásicos con morralla, y sin dar la más mínima muestra de remordimientos: *Alex Kidd in the Enchanted Castle*, *Alien Storm*, *Altered Beast*, *Arrow Flash*, *Columns III*, *Crack Down*, *Decap Attack*, *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine*, *Ecco the Dolphin*, *Ecco Jr.*, *E-SWAT: Cyber Police City Under Siege*, *Flick 'n' Gain Ground*, *Golden Axe*, *Jewel Master*, *Kid Chameleon*, *Ristar*, *Sonic and Knuckles*, *Shadow Dancer - The Secret of Shinobi*, y *The Revenge of Shinobi*. A pesar de ser una idea peregrina para un mercado muy concreto, seguro que se convierte en un objeto muy preciado para los coleccionistas. **Chaiko**

REMAKE DEL MES

MANIC MINER

<http://www.xmixdrix.com/manicminer/>

Matthew Smith es uno de esos personajes míticos que con su imaginación dieron forma al medio que tanto amamos. Su leyenda es bien conocida: siendo apenas un adolescente aprendió a programar de forma autodidacta, y pronto se sumergió en la creación de juegos. Ya con un contrato bajo el brazo y tras algún que otro juego sin importancia, **Matthew Smith** desarrolló y programó *Manic Miner* en apenas seis semanas, y se convirtió en el gran éxito de 1983 para ordenadores de 8 bits. Un año después lanzó una secuela, *Jet Set Willy*, igualmente exitosa... y después, tras una serie de fracasos, desapareció de la industria, a pesar de

que lleve tiempo hablándose de su regreso. Con *Manic Miner* consiguió crear un juego con un aspecto realmente profesional desde el punto de vista del diseño, con una jugabilidad intachable, y marcó también algún que otro hito técnico para la época (¡música durante el juego en un *Spectrum*!). El *remake* que hoy nos ocupa es una recreación fiel de un juego imprescindible en la historia del videojuego, tomando como base el original para *Spectrum*, y contando como única diferencia con una resolución triplicada respecto a los 256x192 originales. La parte irónica del asunto es que el *remake* ha tardado en desarrollarse cinco años. **Chaiko**



REGALAMOS

10 JUEGOS DE WII

+

10 JUEGOS DE NINTENDO DS



ELECTRONIC ARTS Y SUPERJUEGOS XTREME TE INVITAN A CONOCER LOS DIVERTIDOS MINIJUEGOS DE EA PLAYGROUND. PARA PARTICIPAR ENVÍA UN SMS CON LA RESPUESTA CORRECTA ANTES DEL 31 DE DICIEMBRE DE 2007 Y OPTARÁS A UNO DE LOS 10 LOTES DE 1 EA PLAYGROUND PARA WII + 1 EA PLAYGROUND PARA NINTENDO DS.

¿Cuántos jugadores simultáneos admite el juego?

A) 4 B) 2.5 C) 12



Wii

NINTENDO DS

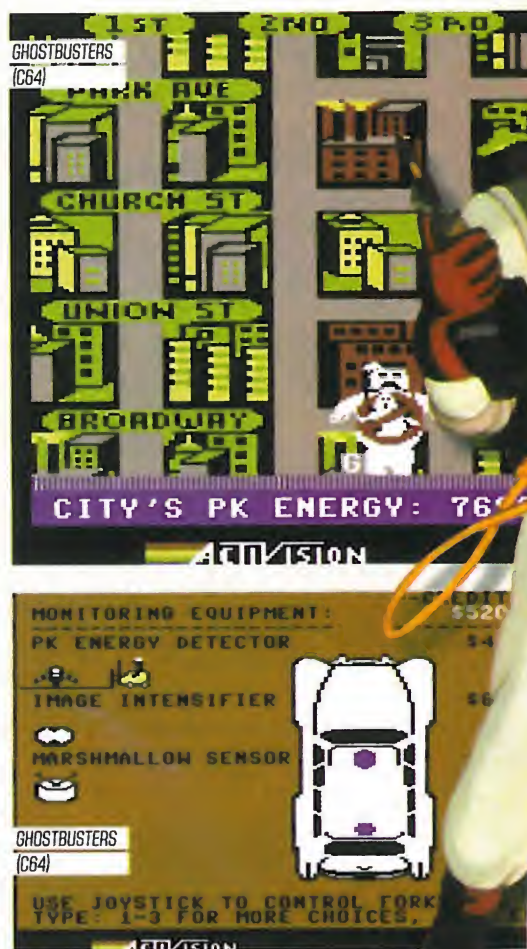
PLAYGROUND



CONCURSO PLAYGROUND

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra **easj**, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: **easj A**

Cuente máximo por cada mensaje: 120 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser cambiado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres serán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informacional propiedad de Ediciones Ruedas S.R.L. con motivo de envío de correo y para informar de futuras promociones. Usted podrá ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición al contactar a Ediciones Ruedas S.R.L. c/o Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 31 de diciembre de 2007.



JOHN TONES

GHOSTBUSTERS

HUBO UN TIEMPO EN EL QUE «ADAPTACIÓN DE PELÍCULA AL VIDEOJUEGO» NO NECESARIAMENTE LLEVABA LÁGRIMAS IMPLÍCITAS

● Entendámonos: siempre ha habido adaptaciones perezosas. A un ejemplo clásico me remito, el *E.T. The Extraterrestrial* de Atari, de 1982, un fracaso de crítica y público monumental que tuvo las consecuencias que todos conocemos: dar el pistoletazo de salida hacia la infausta crisis del sector de 1983, y ahí estaríamos si no fuera por la NES. De hecho, la sobreproducción de adaptaciones ridículamente infieles a películas de éxito (y decididamente innecesarias: el videojuego de *Porky's*

también para Atari encabeza orgulloso mi Top 5 de Adaptaciones Que Nadie Pidió) fue una de las señales del famoso *crash*. Cuando llegaron los ordenadores de 8 bits, Ocean se ganó una merecida fama como desvergonzada productora de adaptaciones sin sentido. Un poco la sensación que se tiene ahora, así en términos generales: que rara es la película de éxito masivo que no lleva de la mano un juego insufrible. Otra cosa es que ahora todos los juegos copien películas de éxito... de hace cinco años. Pero no divaguemos.

La cuestión es que *Ghostbusters*, programado originalmente para Commodore 64 y pronto convertido a otros sistemas de la época, es una adaptación modélica: capta el espíritu de la película de Ivan Reitman de 1984 y reuti-

liza sus elementos más reconocibles para crear un videojuego que, por una parte, rinde pleitea a su modelo y, por otro, expande sus propuestas. Veamos cómo

El alegre franquiciado

Ghostbusters, el videojuego, y como tantos otros videojuegos inspirados en películas de la época (lo cual explica muchas cosas) se programó en un tiempo récord: en apenas seis semanas estaba listo, cuando usualmente la creación de un juego potente y publicitado de este tipo llevaba nueve meses de trabajo. El truco para lograrlo: David Crane, programador del juego y autor de clásicos como *Pitfall* y la maravillosa rareza pre-Sims *Little Computer People*, tenía empezado un juego llamado



SING-A-LONG No, no es vagancia a la hora de capturar. Es que el mimo con el que fue programado el videojuego de Ghostbusters se percibe en cuestiones como esta: el precisop karaoke que acompañaba a la versión SID del éxito de Ray Parker Jr. en la pantalla de presentación. Claro, que para poder hacer esto y que quede pintón, hay que tener una canción como la de Ray Parker Jr.



Car Wars, en el que los coches disponibles para carreras se podrían customizar con armamento pesado. De ahí salió la idea de las secciones de conducción que en *Ghostbusters* servían de intermedio entre caza y caza. Así pues, esta prolongación de la temática de la película (rara vez se ve el coche de *Los Cazafantasmas* en movimiento durante el metraje, y desde luego y por desgracia, no protagonizando secuencias de acción) fue en parte casual, y en parte necesidad de reciclar material ya programado para ahorrar tiempo.

Así, surgió de forma natural la estructura del juego: secciones de conducción con toques arcade que ligaban la caza de espíritus, progresivamente más complicados de atrapar, y que proporcionaban más dinero según avanzaba el juego. Es decir: un simulador financiero. *Ghostbusters*, el videojuego, hacía hincapié en uno de los detalles del guión de la película que la convirtieron en una comedia única: la condición de Los Cazafantasmas de negocio autofinanciado, pelín caradura, y construido como quien dice con elementos de derribo (el Ecto-1 es un coche funerario repintado, el local de trabajo es un cuartel de bomberos abandonado, el armamento es altamente inestable debido a la pobreza de medios con la que cuenta el equipo).

Todo eso está en el juego de **Crane** para **Activision**: el jugador arranca con una cantidad limitada de dinero que debe invertir en el equipo que le acompañará en su aventura: un coche (*Crane* fue lo suficientemente sabio como para permitir que en la primera partida, por muy mal que distribuyera las finanzas, el jugador pudiera adquirir el mítico Ecto-1), trampas y todo tipo de artilugios. Si vence a Zuul y su ejército de espíritus, recibe dinero y un código con el que empezar, en una futura partida, con mayor liquidez.

El equipo de Cazafantasmas va persiguiendo, casa a casa de la ciudad, a pequeños slimers. Cada casa es distinta, cada caza también. Esta original propuesta fue adornada con un despliegue gráfico de un colorido espectacular: **Activision** abandonó con juegos como *Ghostbusters* la generación de los *bedroom coders*, y los videojuegos comenzaron a ser cuestión de equipos. En este caso, conviene recordar a la diseñadora **Hilary Mills**, al músico **Russell Lieblich** y al equipo **Activision East Coast Team**, que se encargaron de la memorable intro del juego, en la que un karaoke permite cantar la letra de la celeberrima canción de **Ray Parker Jr.**, recreada para la ocasión con el quejumbroso chip SID del **C64**. Karaoke que, desde el principio, imbuje al jugador en un aire fes-

tivo que el juego no abandonará en ningún momento de cada partida: el SID exprimido para bramar «*He's slimed me!*» o diversas carcajadas y gritos, el diseño de los fantasmas abiertamente inspirados en el pasmado espectro del escudo y que los vehículos encuentran por la carretera, la posibilidad de disparar un alando de «*Ghostbusters!*» en cualquier momento del karaoke...

Los esfuerzos y la velocidad de **Crane** y su equipo se vieron recompensados con unas ventas estratosféricas y una consiguiente cantidad de ports a otros sistemas. **Crane** no pudo participar en ninguno de ellos, pero su equipo se esforzó por incluir elementos extra en alguno de ellos. La versión de **Master System**, por ejemplo, tiene un final de frenético arcade de plataformas que prolonga la conclusión del original de **C64** y lo frivoliza considerablemente, proporcionando una idea bastante aproximada de lo que habría sido la adaptación de la película si se hubiera encargado

SIMPATÍA GRÁFICA
Aún hoy, el diseño pixelado de personajes, edificios, fantasmas y vehículos del juego asombra por su expresividad y colorido. Todos los formatos heredan parte del buen gusto de la versión materna, pero la de **C64** sigue llevándose la palma en lo que a perfecto pixelazo se refiere.

GHOSTBUSTERS DE DAVID CRANE MARCÓ UN ANTES Y UN DESPUÉS EN LAS ADAPTACIONES FÍLMICAS



PROTECT THE STATUE El muy ridículo final de Los Cazafantasmas II queda perfectamente replicado en esta versión jugable para echarse a temblar: un shoot'em-up protagonizado por la Estatua de la Libertad. El problema es que, en cierto sentido, era una transcripción muy fiel del peor momento del diptico filmico.



CARICATUREZAS La bella representación pixelada de tres de los cuatro protagonistas de la película es el punto fuerte de esta versión Megadrive, bastante libertina aunque oficial, de la película. Las tentaciones que evitó Crane las asume esta conversión que se cotiza alto o muy alto, según el usurero que la ponga en venta.

de ella alguien con menos gusto que Crane. La conversión a NES tiene un aspecto gráfico espeluznante (sólo superado por ese desierto de ingenio que es la de Atari 2600), pero en un final alternativo ridículamente desesperante hay que hacer subir al equipo de Cazafantasmas por 22 pisos del edificio para vencer a Gozer y Zuul.

Secuelas y variantes

La secuela filmica recibió, como no, su correspondiente videojuego. De nuevo obra de Activision, recibida con fervor por los fans en un momento de incertidumbre en cuanto al futuro de los formatos de 8 bits, es un buen ejem-



GHOSTBUSTERS: EL MOD DE DOOM

Internet es un hervidero de productos no oficiales de Ghostbusters. La carencia de material licenciado (una proyectada serie de muñecos tuvo que cancelarse ante la negativa de Bill Murray a ceder su imagen) ha llevado a muchos fans a continuar el legado por su cuenta. Los fan-films Freddy Vs. Ghostbusters o Return of the Ghostbusters son un ejemplo, así como el mod para Doom 2 Ghostbusters, que convierte el infernal ambiente del juego en un espectáculo de luz y muñecos de golosina.



GHOSTBUSTERS II PARA TODOS A estas alturas, reírse de la potencia gráfica de Atari 2600 está muy feo, pero nosotros, todo por el humor. Aquí, en un momento en el que la consola ya no tenía nada que decir.

plo de lo que hablábamos hace unas páginas: una adaptación tipo Ocean de una película de éxito, que se limita a hacer jugable determinados momentos del film.

El resultado es un juego irregular, muy bien acabado gráficamente, pero muy alejado de los originales logros del título de David Crane. Así, el jugador desciende a las alcantarillas de la ciudad, se enfrenta a un par de fantasmas de gángsters en el juzgado y defiende a la Estatua de la Libertad de unas cuantas hordas de espectros, en una aglomeración de estilos de juego más bien decadente. La versión de NES, una vez más diferente del resto, es popular por su dificultad extrema y por convertir el resto de las fases de las otras versiones en meros arca-des de plataformas y conducción.

Recordemos también el rarísimo New Ghostbusters II para NES, de aspecto caricaturesco similar al Ghostbusters de Mega Drive que comentamos más adelante, pero perspec-

tiva cenital. El jugador puede escoger a dos de entre nada menos que cinco cazafantasmas (los cuatro habituales y el contable del grupo, Louis Tully) en grupos de dos. Uno de ellos dispara y paraliza a los fantasmas, y otro, controlado por la máquina, los captura. Curioso método de juego para un título que mejoró en la bellísima y pixeladota versión Game Boy.

Dejando de lado el videojuego de Ghostbusters original, sin duda es la adaptación de las dos películas para Mega Drive de 1990, completamente ajena a la creación de David Crane, la que merece mayor atención. Se trata de un arcade de plataformas de desarrollo convencional, pero protagonizado por caricaturas pixeladas de los tres Cazafantasmas principales. Usando el rifle de protones como si se tratara de una ametralladora, Venkman, Ray y Spengler se van enfrentando a deliciosas rendiciones bidimensionales tanto de fantasmas ya conocidos como Slimer o el Muñeco de los

EN MD, IMPECABLE ACABADO GRÁFICO Y LOCO DESARROLLO

EL FANATISMO ES LO QUE TIENE_

En Xtreme, cuando nos entregamos a algo, nos entregamos a fondo. Si somos fans de Los Cazafantasmas, lo somos hasta las últimas consecuencias, y por eso os traemos hasta aquí, para vuestro solaz y disfrute, algunas de las joyas ocultas que habitan en las guaridas de los redactores con menos vida propia de la redacción de la revista. No lo intentéis en casa.



ECTO-1. Procedente de la serie de animación *Extreme Ghostbusters*, lo tiene todo: mil ruiditos, una trampa para fantasmas con juego de muelles y un muñeco incluido en el pack.



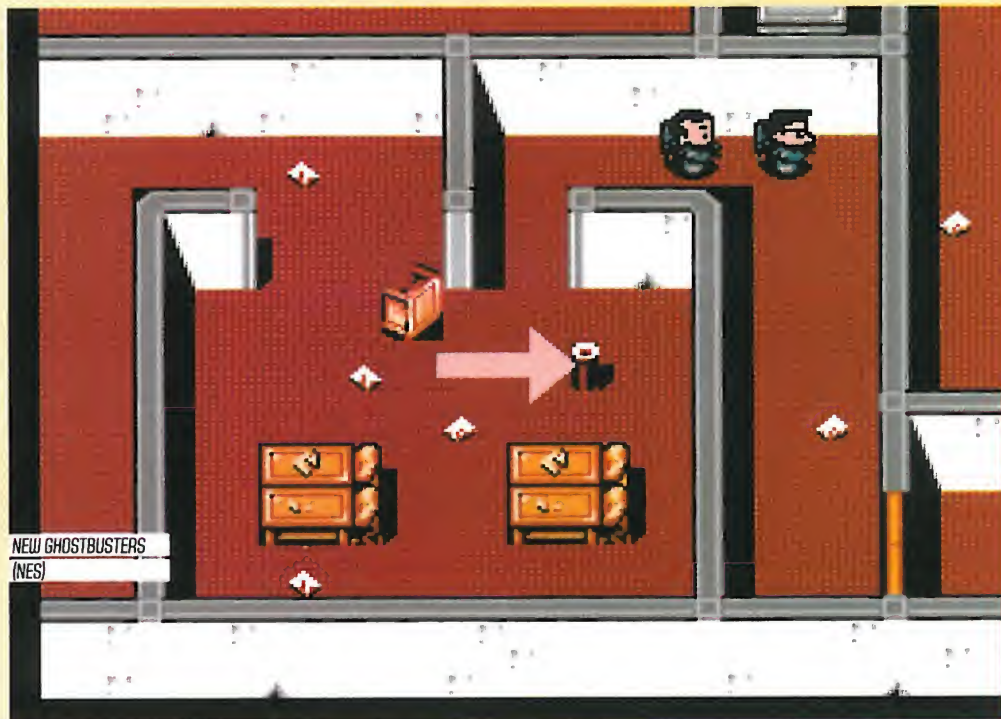
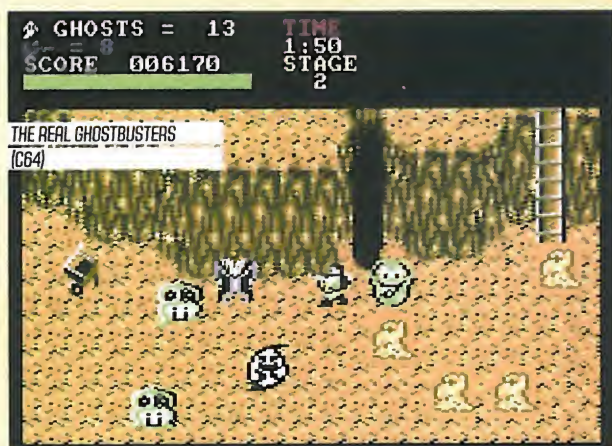
PICTURE DISC TREMENDO. Ignoramos de quién fue la idea de editar un picture disc con la banda sonora en la que sale el fantasma del escudo... sin escudo. Pero gracias.



FUSIL DE PROTONES Comprado por una miseria en E-Bay, este rifle de juguete dispara inofensivos protoncitos de corcho amarillo. Nos ha alegrado el cierre, el pobre.



SLIMER DE COÑA CANTARIN. Con cierto aire a una novia que tuvo Nemesis, este enorme Slimer animatrónico canta y baila la banda sonora de la película a la mínima.



LAS SERIES DE ANIMACIÓN BASADAS EN GHOSTBUSTERS REVITALIZARON EL INTERÉS EN LA FRANQUICIA Y SUSCITARON OPINIONES VARIAS

Marshmallows (todo un *final boss*) como de nuevos espectros. El armamento puede ser mejorado al estilo de tantos arcades 2D de la época, pero a pesar de dar cierta importancia de la parte financiera, no deja de ser un notable arcade de desarrollo lineal y con un estupendo trabajo gráfico.

Cazafantasmas de verdad

The Real Ghostbusters (1986-1991) y su secuela *Extreme Ghostbusters* (1997, ya he hecho este chiste en este mismo número, pero... ¡gran nombre!) fueron dos series televisivas de animación basadas en ambas películas. De calidad técnica y artística muy discreta, sirvieron no obstante para presentar a los personajes clásicos a una nueva generación de espectadores y para saciar la sed de novedades de los fans de las películas. Ambas series, a pesar de sus libertades (Slimer se convierte en un fantasma bondadoso que ayuda a los

Cazafantasmas: aquí recibió el bello nombre de Moquete en español y el aún más bello de Babetes en las emisiones en televisiones autonómicas catalanas), reciclan con gusto la mitología de los films, y es habitual encontrarse con apariciones especiales de fantasmas y secundarios procedentes de las encarnaciones cinematográficas del grupo. Por no hablar de que los sabios guionistas llegan a enfrentarse a los cazadores al mismísimo Cthulhu.

Una vez más, el éxito de la primera serie llevó a la producción de algunos juegos. El primero de ellos, un arcade de 1987 programado por **Data East** con mecánica de *Gauntlet*, apariciones especiales de Slimer y la fauna habitual de la serie, y poco más. Las conversiones domésticas fueron desastrosas. Más interesante fue un modesto e ignoto juego para **Game Boy**, *The Real Ghostbusters*, que puso énfasis en los *action-puzzles* ambientados en mazmorras repletas de espíritus.

Extreme Ghostbusters no tuvieron mucha más suerte: en **GBA** protagonizaron un arcade plataformero por parejas con interesantes efectos visuales y mucho colorido, pero vetusto *gameplay*. En **PSone** nada menos que un shooter sobre raíles llamado *Extreme Ghostbusters: The Ultimate Invasion* del que podemos destacar sus gráficos *cartoon* y poco, muy poco más.

Ghostbusters, la franquicia, ha recorrido un camino muy extraño. Para ser la película más taquillera de 1984 (por delante de *Indiana Jones y el Templo Maldito*) y la comedia más exitosa de todos los tiempos, no puede decirse que haya tenido demasiada suerte en sus diversas adaptaciones al videojuego. De un videojuego rotundo y perfecto pero peculiar a buenas muestras de cómo no adaptar una película. En cualquier caso, tenemos bien claro a quién vamos a llamar. Si se da el caso de tener que llamar a alguien.

Este rincón de retro se nutre de juegos de la cripta, pero también podría ser «el baile de los malditos». Rebuscamos en el fondo de nuestros archivos para traeros los juegos que nadie conoce, las historias que se cuentan entre susurros en la industria. Pasad, pasad... bajo vuestra propia responsabilidad.

CHAIKO (SOKONUKE)

MR WINTERS (SPY HUNTER)

Sokonuke

HOY ASOMBROSO PROGRAMA DOBLE

EL LADO SÁDICO DE LOS PARTY GAMES DE ESTÉTICA CUTE TIENE SU MÁXIMO EXPONENTE EN ESTA EXTRAÑA RECREATIVA DE 1995. NO EXENTA DE CIERTO POSITIVISMO, SU PROPUESTA RESULTA EXTREMA PARA EL GÉNERO.



INSERT COIN
Sammy
©1995 SAMMY INDUSTRIES CO.
CREDIT 0

¡QUE MONADA!

Nada en esta inocente pantalla de presentación hacía presagiar la sobredosis de violencia entre peluches de colorines.

El lenguaje de la violencia es universal, aunque en algunos lugares del mundo la digieren mejor que en otros. Especialmente la violencia disfrazada de diversión, que tiene su feudo en Japón, con programas televisivos en los que se maltrata a los concursantes buscando la risa del espectador, algo que en nuestro país provocaría ataques de nervios a más de una asociación de personajes ya de por sí histéricos. «Sadismo» es una palabra que define a la perfección la propuesta de **Sokonuke**: el desarrollo normal de una partida cualquiera con **Sokonuke Taisen Game** (que podríamos traducir libremente como «Juego de guerra en el que todo vale») se basa en dos objetivos simultáneos: vencer al rival, por un lado, y salvar a nuestro compañero incapacitado, por otro. La cuestión es que para ganar al rival no basta con acumular más puntos que él,

marcar más goles, o acertar más preguntas: hay que sabotear su actuación constantemente. Por otro lado, nuestro protagonista cuenta con un compañero en constante peligro de muerte, y es nuestra celeridad a la hora de anular al contrario y los sistemas que le acercan a una sierra mecánica o a una hoguera -mientras carga con una bomba- la que le salvará la vida.

Sokonuke requiere de una atención extrema a todo lo que sucede en pantalla y unos nervios de acero para afrontar cada situación. Como *party game* que es, huelga decir que no tiene demasiada gracia jugar solo contra la CPU, y que donde el juego brilla realmente es contra un rival humano, que más que probablemente estará poniendo a prueba la resistencia de nuestros tímpanos a medida que le hacemos la vida imposible en cada una de las cinco pruebas, a cuál más rebuscada, que conforman el juego.

Llama la atención el hecho de que, a pesar de la propuesta ciertamente violenta del juego, su realización cuente con gráficos infantiloides con coloridos animalitos simpáticos y sonrientes como protagonistas. Al margen de las cinco pruebas, **Sokonuke** cuenta con cuatro fases de bonus (una variación del típico juego de golpear topes que surgen agujeros, con la diferencia de que el rival también te golpea a tí, derriuir un muro a martillazos -pudiendo derribar también el del rival para robarle puntos-, una carrera de monos machacabotones, y explotar globos mientras noqueas al rival para que no haga lo mismo). Único en su género.



RECOMPENSA FINAL Sokonuke Taisen Game es rejugable, al margen de la diversión extrema que proporciona la humillación del rival por sus múltiples finales. Eso sí, en japonés.





AMOR EN LA CARRETERA Respetar a los conductores civiles era indispensable tanto para puntuar (y así obtener vehículos adicionales) como para poder llamar, con recio palmetazo sobre el botón central del volante, al camión que nos aprovisionaría de nuevas armas: humo, aceite o misiles con los que derribar helicópteros. Además, el juego incluía pequeñas fases acuáticas, con idéntica estructura y enemigos como Doctor Torpedo.



Spy Hunter

SI LOS 80 FUERON UNA ÉPOCA DE EXCESOS, POCOS VIDEOJUEGOS EJEMPLIFICARÍAN TALES AÑOS COMO EL PRIMERO DE LOS SPY HUNTER, MÍTICA RECREATIVA LICENCIADA POR MIDWAY EN 1983

Concebido como un juego de conducción y acción reboante de testosterona, **Spy Hunter** parecía construido sobre las bases mismas de la masculinidad más tópica y macarrónica: a bordo de un rugiente *muscle car*, un Interceptor G-6155 inspirado directamente en el Chevrolet Camaro Z-28 que el diseñador del juego (**George Gómez**) conducía entonces, el juego nos catapultaba hacia una auténtica orgía de furia al volante, de violencia automovilística que parecía deudora de *Mad Max*, de *Death Race 2000* y de cualquier escena de persecución de película de James Bond. Y es que el agente 007, macho alpha por excelencia, parecía la obvia inspiración de un juego que ofrecía al jugador una auténtica

panoplia de armamento bizarro con la que acrobillar, empitonar, misilear y machacar a cuanto hijo de mala madre se nos pusiera por delante. Y todo ello al son del mítico *Peter Gunn theme*, posiblemente la mejor música de persecución jamás compuesta, que sustituía al tema original de la BSO de James Bond que, por razones de presupuesto, no había podido licenciarse.

El juego se materializó en una recreativa que, en sus dos variantes (de pie y con asiento), parecía expresamente diseñada para que el jugador marcara un buen paquete. Frente a un volante simplemente acojonante, idéntico al del mismísimo *Coche Fantástico* (otro referente básico del juego) la máquina exigía un control exquisito, unos nervios de acero y un chulesco palillo en la

boca: aquella palanca de cambios, que debía ser accionada en súbitos empujones cuasigenitales, era inmanejable para el biceps del jugador novato... y del pringao en general.

La sombra de semejante glosa al falo rodante es alargada, y el éxito del original propició numerosos *remakes* y ports, destacando un sacrilego *Spy Hunter: Nowhere to run* (2006) en el que la idea original derivaba en un tibio gazpacho de conducción y acción en tercera persona, con el anónimo chulazo protagonista abandonando el santo coche (!!) y liándose a tiros. Un *remake* en eterno proceso de adaptación al cine, protagonizado por el testosterónico **Dwayne «The Rock» Johnson**, actor sin duda muy dotado para encabezar sernejante mostrencada.

BAD MOTHERFUCKERS Los enemigos pertenecían a la misteriosa organización NOSTRA, y tenían nombres tan flipantes como The Enforcer, The Road Lord o Switchblade («El Navajas»). Cada uno requería una táctica diferente: acbrillamiento, empujón lateral, o misil antiaéreo.

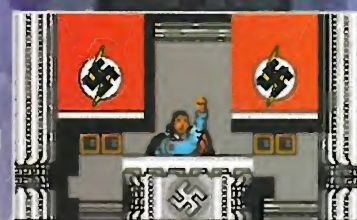
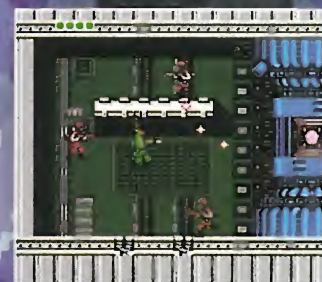
LA MÁQUINA DEL TIEMPO

ARCADE + NES + 8 BITS



BIONIC COMMANDO

Claramente planteado en Occidente como secuela apócrifa del exitoso Commando de Capcom, este durísimo arcade lateral de plataformas fascinó al respetable en su día por su grotesca ambientación de futurismo desolado y por el brazo extensible del protagonista, que expandía los decorados en todas direcciones, no solo a derecha e izquierda. Su popularidad en EE.UU., en cualquier caso, procede de la espectacular versión NES, que en un estilo muy similar a la de Rygar, convirtió el lineal arcade original en un batiburrillo de estilos, con cambios de armas, fragmentos de videoaventura y hasta fases con perspectiva aérea al estilo Commando.



LA ESTÉTICA DE NAZISMO POP DE LA VERSION JAPONESA DE NES (OJO AL RAYO SUPERHEROICO TRAS LA ESVÁSTICA) FUE CENSURADA EN LA VERSION AMERICANA DE BIONIC COMMANDO, DONDE SE MANTENÍA EL TUFO MARCIAL, PERO SIN REFERENCIAS EXPLICITAS A LOS CHICOS DE HITLER

CONSÍGUELO...

POR CORREO

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a:

GAME-CentroMAIL.

C./Virgilio 9.

Ciudad de la Imagen

Pozuelo de Alarcón.

28223 Madrid.

En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

EN TU TIENDA

Dirígete con este cupón a tu tienda **GAME-CentroMAIL** más cercana.

Para más información llama al **902 17 18 19.**

DESCUENTO DE

5 €

**AL COMPRAR
UNO DE ESTOS
JUEGOS**

PS3



PVP RECOMENDADO
69,95 €

SOLO PARA

xtreme

64,95 €

PS2



PVP RECOMENDADO
49,95 €

SOLO PARA

xtreme

44,95 €

PSP



PVP RECOMENDADO
44,95 €

SOLO PARA

xtreme

39,95 €

XBOX 360



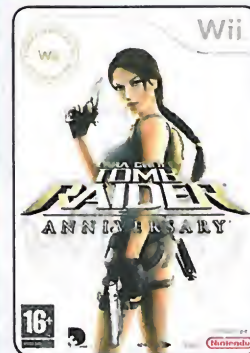
PVP RECOMENDADO
64,95 €

SOLO PARA

xtreme

59,95 €

WII



PVP RECOMENDADO
59,95 €

SOLO PARA

xtreme

54,95 €

CORTA POR LA LÍNEA DISCONTINUA

CUPÓN DE PEDIDO

**CALL OF DUTY 4
MODERN WARFARE**

☐ AÑADIR
AL PEDIDO



**SYPHON FILTER
DARK MIRROR**

☐ AÑADIR
AL PEDIDO



SONIC RIVALS 2

☐ AÑADIR
AL PEDIDO



MASS EFFECT

☐ AÑADIR
AL PEDIDO



**TOMB RAIDER
ANNIVERSARY**

☐ AÑADIR
AL PEDIDO



NOMBRE

DIRECCIÓN

POBLACIÓN

TELÉFONO

CIUDAD

NIF

APELLIDOS

Nº

CÓDIGO POSTAL

EMAIL

PISO

☐ **CONTRA REEMBOLSO URGENTE**
ESPAÑA 4,90 € // BALEARES 5,90 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE DICIEMBRE DE 2007

xtreme

GAME

CENTRO MAIL

TRY AGAIN

PRUEBA DE NUEVO. PULSA «SÍ» PARA REVISAR CON NOSOTROS JUEGOS QUE PASARON DESAPERCIBIDOS Y QUE AÚN PUEDES ENCONTRAR EN TU TIENDA.



LUCHA CONDICIONADA Someterse a las condiciones que marca cada habitación puede resultar duro en ocasiones, pero enfrentarse a unos diablos ardientes con un extintor de incendios es de sentido común.

NADA ES DEMASIADO VALIOSO

Cooper no dudará en utilizar cualquier cosa como arma para llevar a cabo su rescate. Cualquier cosa.

GRABBED BY THE GHOULIES



PLATAFORMA: XBOX
AÑO: 2003
COMPAÑÍA: MICROSOFT GAME STUDIOS
JUGADOR: 1-2
BÁSICO
GÉNERO: MAMPORROS CON MAMPORROS

COMPAÑÍA ESTRELLA + CELSHADING + ARGUMENTO SIMPLE + INGENTES DOSIS DE MAMPORROS = FRACASO COMERCIAL ABSOLUTO

Desde que existen las consolas y los intereses económicos que las acompañan han existido también las exclusivas, juegos a priori atractivos que podían hacer que el público se decantara por una consola y no otra. Y como consecuencia de ello, aparecieron los fichajes estrella, la conversión de empresas independientes en empresas directamente dependientes de la compañía fabricante de determinada consola. Y así **Microsoft** llegó con su recién nacida **Xbox** y una chequera en blanco firmada: se hizo con los servicios de **Bungie**, compró **Oddworld Inhabitants** (*Oddworld: Munch's Oddysee* iba a ser un juego de **PS2** hasta que **Microsoft** llegó con su maletín) y, en lo que fue el movimiento más sonado de todos, compró **Rare**. Hasta la fecha **Rare** se había labrado un camino intachable en el mundo de las consolas de **Nintendo**, tras su era gloriosa en los ordenadores de 8-Bits bajo el nombre de **Ultimate Play the**

Game. Trabajando para **Nintendo** habían lanzado éxitos de la talla de la saga *Donkey Kong Country* o el espectacular *Killer Instinct*, revitalizando una **Super Nintendo** que parecía no ser capaz de dar más de sí. En **Nintendo 64** conjugaron juegos de serie media como *Blast Corps* con auténticos bombazos como *Diddy Kong Racing* (hay quien todavía suspira por una secuela para **Wii**), *Banjo-Kazooie*, *Conker's Bad Fur Day*, y el que seguramente sea el primer *first-person shooter* importante nacido exclusivamente en una consola: *Goldeneye*, seguido del no menos importante *Perfect Dark*. La alianza de **Rare** con **Nintendo** estaba destinada a continuar con **GameCube** como *second party* que era, pero es entonces cuando **Microsoft** llegó con su famoso maletín, consciente de estar a la caza y captura de una fábrica de éxitos (justo lo que necesitaban para vender su primera consola a un público reticente al cambio), y se hizo con los servicios de la compañía de **Tim y Chris Stamper**. Pronto se comenzó a especular con cuáles serían sus lanzamientos, títulos que **Rare** había empezado a desarrollar para **GameCube**: *Perfect Dark Zero*, *Kameo*... El tiempo pasaba y el público se impa-

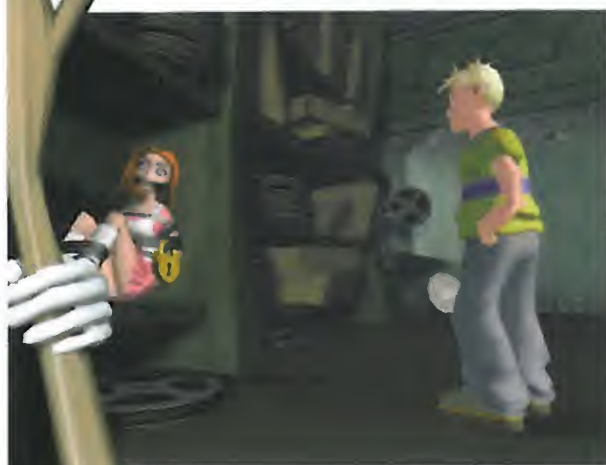
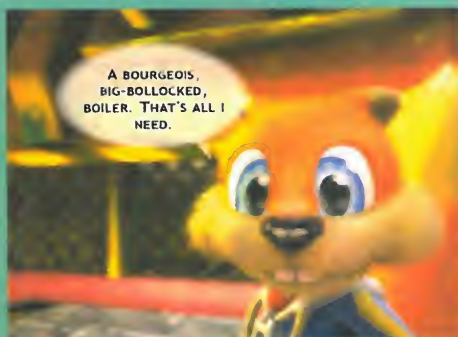
cientaba, y lo que **Rare** presentó a finales de 2003 como su primer producto para **Xbox** no era en absoluto lo que se esperaba: un sencillo juego de aspecto infantiloides llamado **Grabbed by the Ghoulies**.

Curiosamente el concepto del juego se desarrolló a partir del título, sin material previo alguno, algo poco o nada habitual en la industria. Así *Grabbed by the Ghoulies* cuenta precisamente eso, la historia de un secuestro y su resolución: Cooper, el protagonista, debe adentrarse en un extraño lugar habitado por criaturas aún más extrañas con la misión de rescatar a la damisela en apuros de turno, en este caso su novia Amber, secuestrada por esas criaturas. El argumento es lo bastante cercano a los clásicos del *beat'em-up* como para evitar cualquier tipo de confusión respecto al

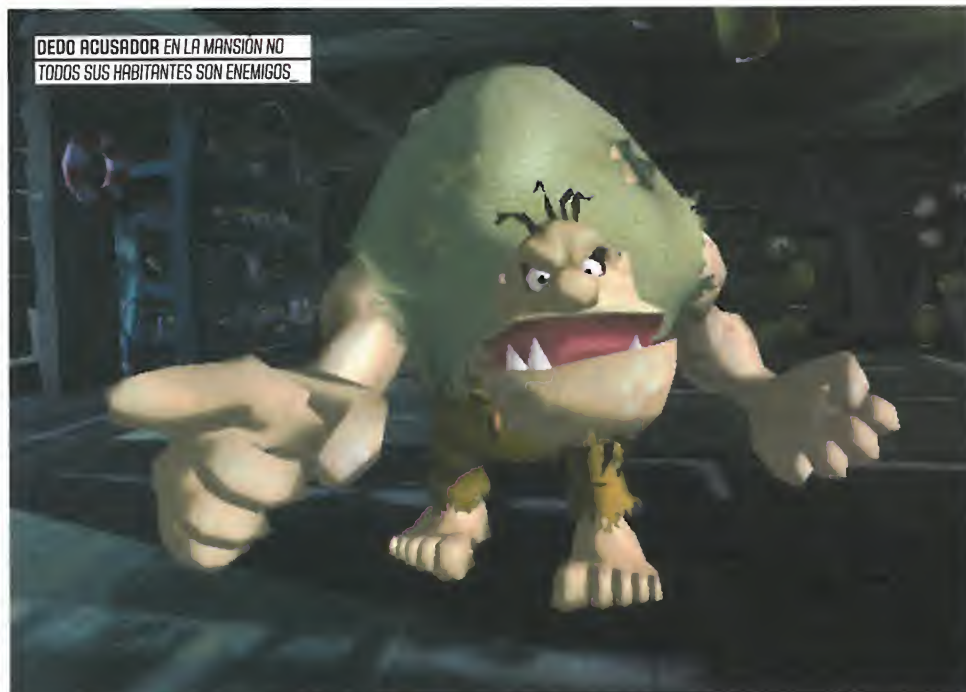


ALIANZA POCO PRODUCTIVA

No se puede decir que la producción de Rare haya sido prolífica durante su alación con Microsoft: en Xbox apenas llegó a producir dos juegos, siendo *Conker: Live & Reloaded* el segundo y último de ellos. Dicho juego era un remake de *Conker's Bad Fur Day* de N64, sin censura y algún que otro contenido extra, además de juego on-line. En Xbox 360 Rare ha lanzado *Perfect Dark Zero* y *Kameo: Elements of Power*, además de un remake de *Jet Pac* para XBLA y dos juegos de Viva Piñata. Para el futuro se espera la tercera entrega de *Banjo-Kazooie*.



UN CLÁSICO "Rescata a la chica", un argumento del que difícilmente podríamos hartarnos, ejecutado a golpe de cel-shading y con La Parca rondando sobre nuestras cabezas.



tipo de juego al que nos enfrentamos: en *Grabbed by the Ghoulies* hay que repartir estopa a diestro y siniestro hasta recuperar a la chica. Eso no significa que el juego esté exento de cierta profundidad: en cada habitación deberemos someternos a ciertas normas (eliminar sólo a cierto tipo de enemigos, pelear usando sólo armas...), y si nos las saltamos jamás saldremos de ahí con vida. A destacar la interactividad con los escenarios, haciendo posible encontrar *power-ups* y armas casi en cualquier sitio (¿qué tal una hamburguesa como arma?) aunque, a su vez, en vez de un *power-up* nos podemos encontrar con un enemigo o un ítem que nos perjudique, por lo que casi cada movimiento que hagamos nos depara una nueva sorpresa. El combate en sí es divertido una vez uno se hace con el particular sistema

de control, algo distinto de lo habitual: stick izquierdo para mover al personaje, stick derecho para golpear, en lugar de utilizar alguno de los botones, y los gatillos se utilizan para controlar la cámara, el aspecto más flojo del juego y que en ocasiones pone en peligro la integridad física de Cooper.

El desarrollo argumental se basa en un estilo a base de viñetas y sentido del humor que sin duda echó para atrás al público más belicoso y amante de los cielos plúmbeos.

Lamentablemente las ventas del juego fueron tan pobres que la historia promete quedar inconclusa para siempre, siendo *Grabbed by the Ghoulies* el mayor fracaso comercial de Rare hasta la fecha. Injusto a todas luces, pues es entretenido y con una notable factura técnica. Probadlo.



SUPER JUEGO



EL BASURERO

La peor ponzoña de nuestras colecciones

ART ALIVE

HOMENAJEANDO A NUESTRA EXTINTA Y LEGENDARIA HERMANA BASTARDA MEGASEGA, RECUPERAMOS UNA DE SUS SECCIONES MÁS CELEBRADAS.

Precisamente, **Art Alive!** fue el cartucho que protagonizó la única entrega de **El Basurero**, en el número final de **MegaSega**.

La elección de este «programa de diseño gráfico» no fue casual. Con él, el catálogo de **MegaDrive/Genesis** vivió sus momentos más oscuros. Sólo a un ceporro integral se le ocurriría diseñar un programa para dibujar con **MegaDrive** utilizando como herramienta el pad de la consola. Al menos, el posterior **Mario Paint** de SNES incluía un ratón y la posibilidad de grabar tus dibujos en la memoria del cartucho. **Art Alive!** no lo necesitaba: en las instrucciones te dejaban bien clarito que si querías conservar tus obras de arte era preciso conectar tu MD... ¡a un vídeo!

Afortunadamente, con una paleta de 16 colores y un control digno de un gorila alcohólico, ninguno de los bodrios plásticos resultantes merecía ni el esfuerzo de encender el vídeo... sólo animaba a reventar la consola a patadas. Eso sí, existía la posibilidad de colorear escenarios pregrabados y añadirle personajes (**Sonic**, **Toe Jam & Earl**) y animaciones. ¿Realmente hubo algún cretino que pagó por semejante basura? Si, yo. Y llevo 16 años arrepintiéndome...

GLOBAL

0,9

...GÉNERO DISEÑO GRÁFICO PERIPATÉTICO
...PAÍS ESTADOS UNIDOS
...COMPAÑÍA SEGA
...DESARROLLADOR SEGA



TOPS

xtreme

01. SUPER MARIO GALAXY (NINTENDO) Wii
02. CALL OF DUTY 4: MW (ACTIVISION) PS3/XBOX360
03. ASSASSIN'S CREED (UBI SOFT) PS3/XBOX 360
04. HALO 3 (MICROSOFT) XBOX 360
05. THE ORANGE BOX (ELECTRONIC ARTS) XBOX 360
06. MASS EFFECT (MICROSOFT) XBOX 360
07. RATCHET & CLANK: AHD (SONY C.E.) PS3
08. UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE (SONY C.E.) PS3
09. NEED FOR SPEED: PRO STREET (EA GAMES) PS3/XBOX 360
10. ETERNAL SONATA (NAMCO BANDAI) XBOX 360

GAME

PLAYSTATION 3

01. ASSASSIN'S CREED
02. CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
03. PRO EVOLUTION SOCCER 2008
04. WWE SMACKDOWN VS RAW 2008
05. JUICED 2: HOT IMPORT NIGHT

XBOX 360

01. ASSASSIN'S CREED
02. CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
03. PRO EVOLUTION SOCCER 2008
04. NARUTO: RISE OF A NINJA
05. WWE SMACKDOWN VS RAW 2008

WII

01. SUPER MARIO GALAXY
02. METROID PRIME 3: CORRUPTION
03. WWE SMACKDOWN VS RAW 2008
04. BIG BRAIN ACADEMY
05. MARIO PARTY 8

PSP

01. WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2008
02. LOS SIMPSON: EL VIDEOJUEGO
03. GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES
04. FIFA 08
05. 300: MARCH TO GLORY

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO SUPER PAPER MARIO

Daniel Sánchez Carmona (ALICANTE)
Luis M. Díaz Blanco (MADRID)
Marcos V. Tórnera García (CASTELLÓN)
Regino Martínez Zorita (MÁLAGA)
Alfredo J. Fajardo López (ALBACETE)
Antonio Fco. Anaya Romero (MÁLAGA)
Francisco Lucena Gámez (MÁLAGA)
Raimundo Díaz Salgado (MADRID)
Juan C. Herráez Jiménez (VALENCIA)
José C. Castillo Pedraza (MÁLAGA)
Oscar Peiró Cabanilles (VALENCIA)
Juan A. Guzmán de la Torre (MÁLAGA)
María Álvarez Sánchez (MADRID)
M^a Concepción Fajó Montero (MADRID)
Abraham Ortega Hernández (ALBACETE)

CONCURSO OVERLORD

José M^a. García Flecina (BARCELONA)
Antonio Villar Preto (VALENCIA)
Juan A. Castro Jiménez (ZARAGOZA)
Rubén Parreño Plaza (BARCELONA)
David Prieto Rodríguez (VIZCAYA)
Rafael Espejo Perálvarez (BARCELONA)
Carlos Escudero Encinas (MADRID)
Jesús Martínez De La Cruz (CASTELLÓN)
Adrián Álvarez Muñoz (MADRID)
Miguel C. Pérez Galíndez (VIZCAYA)
Nair Domingo Blanes (VALENCIA)
Ana Rosa Calle Calle (MADRID)
Daniel Casitas Montero (GERONA)
Miguel A. Fernández Vázquez (VIZCAYA)
Xavier Bienzobas Ardao (BARCELONA)
José L. Abad Calvo (VALENCIA)
Esther Gorri Pejón (BARCELONA)
M^a Luisa García Sevillano (MADRID)
Rubén Arbelo López (LAS PALMAS)
Raúl Romero Batalla (MADRID)

CONCURSO HALO 3

GANADOR DE 1 CONSOLA + JUEGO:
MANUEL RODRÍGUEZ FERNÁNDEZ (MADRID)

GANADORES DE 1 JUEGO:

ALEX TEJADA CÁNOVAS (VALENCIA)
ANDRÉS AROCA HUÉLAMO (MADRID)
GURINTZA ORTÚZAR CORTAZA (VIZCAYA)
RUBÉN CUELLAR BALLESTEROS (TOLEDO)
ALBERTO LÓPEZ ANADÓN (MADRID)

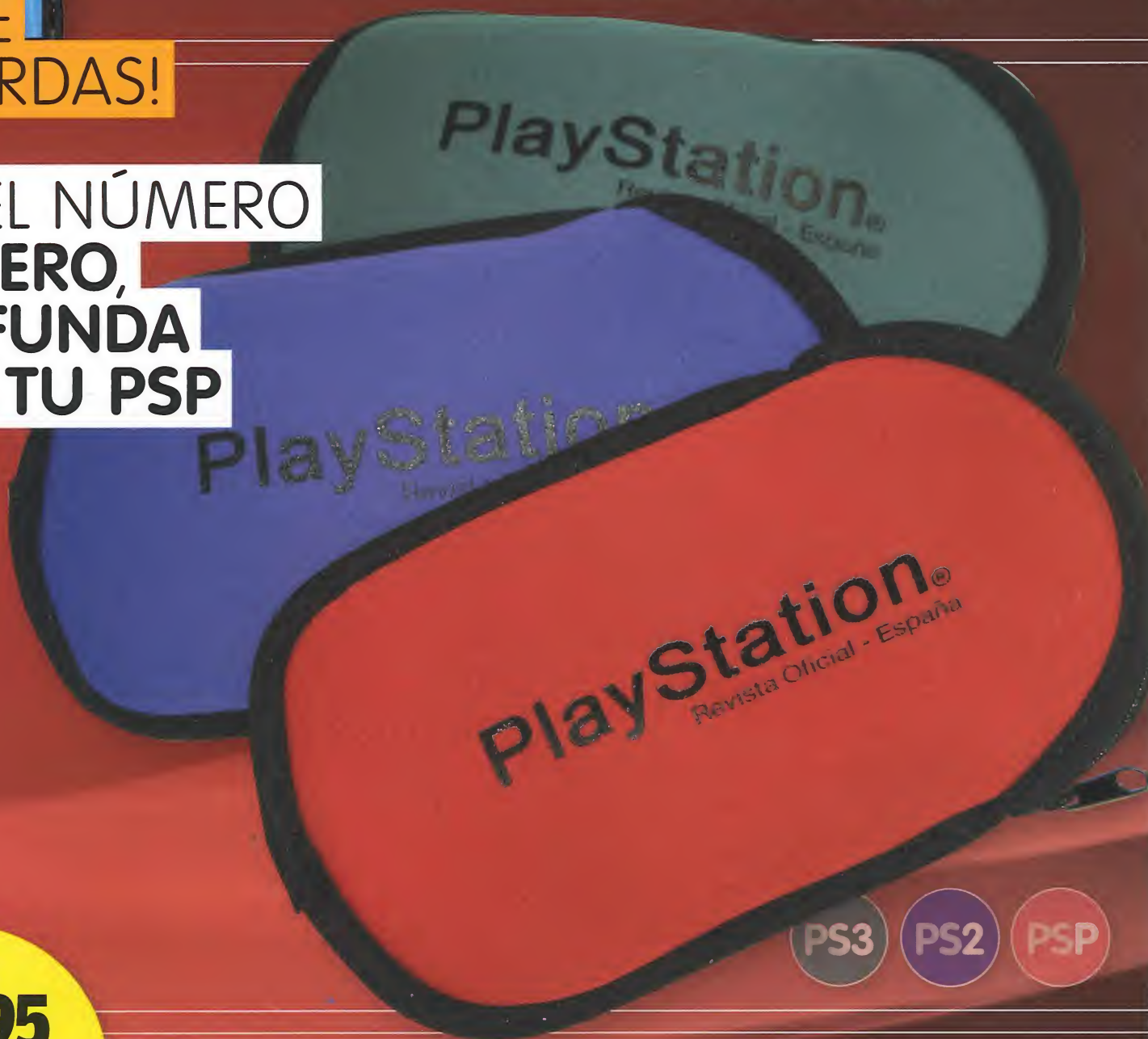


PlayStation®

Revista Oficial - España

¡NO TE
LO PIERDAS!

CON EL NÚMERO
DE **ENERO**,
UNA **FUNDA**
PARA TU PSP



PS3

PS2

PSP

SOLO

3'95
€

REVISTA + GUÍAS
+ FUNDA

¡EL 14 DE
DICIEMBRE
EN TU
QUIOSCO!



PlayStation®2

PSP
PlayStation Portable

PLAYSTATION.3

PlayStation®

Revista Oficial - España



GRUPO ZETA



¡VAMOS A LOS TITANES!

© 2007 Sierra Entertainment, Inc. Cragh es una marca comercial y/o registrada de Sierra Entertainment, Inc. en los Estados Unidos y/o en otros países. Racial Entertainment es una marca comercial y/o registrada de Racial Entertainment, Inc. en los Estados Unidos y/o en otros países. El logo "P" PlayStation son marcas comerciales y/o registradas de Sony Computer Entertainment, Inc.

